TREND

PC HIGHSCORE

9,80 DM

... damit das Spielen wieder Spaß macht!

Ausgabe 1
DM 9,80
SFr 9,80
öS 73,-
Lfr 198,-
HFL 11,30

4 394132 709808 01

ÜBER 300 SCHUMMELTRICKS!

KOMPLETT GELÖST:

- ☆ WING COMMANDER 4
- ☆ WARCRAFT 2
- ☆ GABRIEL KNIGHT 2
- ☆ REBEL ASSAULT II
- ☆ TORIN'S PASSAGE
- ☆ THE DIG
- ☆ BIING!
- ☆ UND VIELE MEHR...

DESIGNER PACKEN AUS!

PC HIGHSCORE

ÜBER 300 SCHUMMELTRICKS!



THUNDERHAWK 2
FIRESTORM

„...ein würdiger Nachfolger für den Actionknaller Comanche."
PC Spiel 3|96

4/5 Hot Game Award

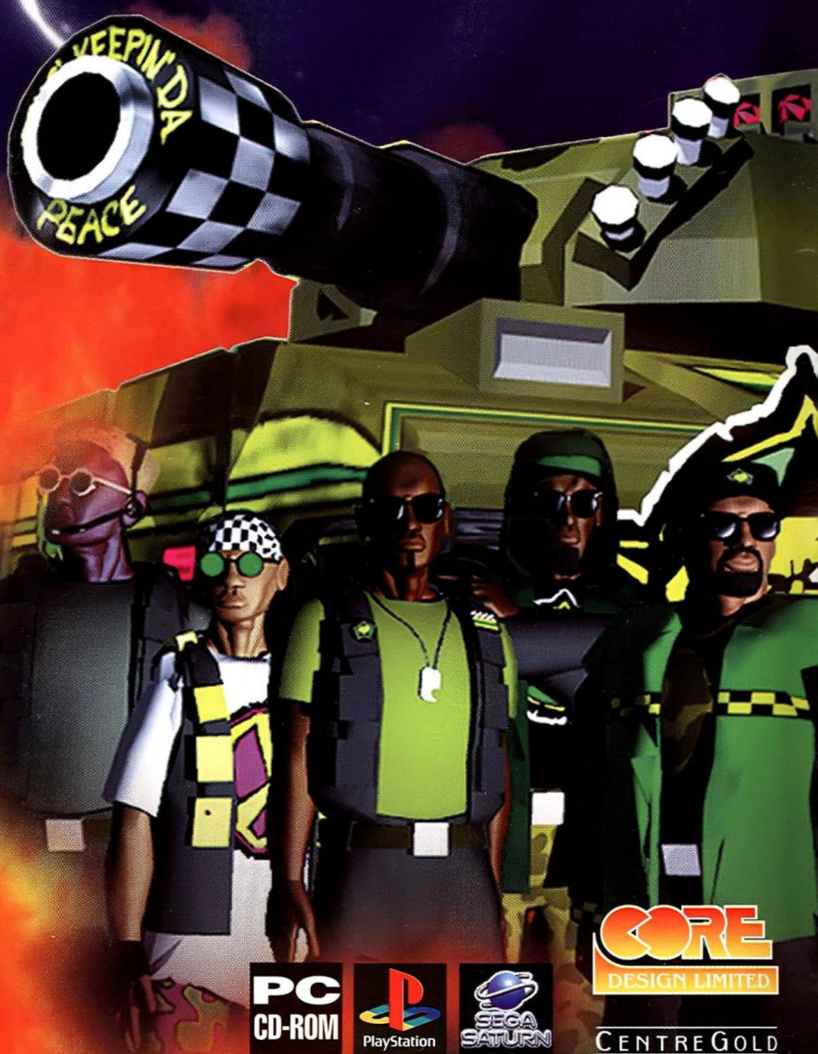
„Die saubere technische Gestaltung, die brillante Atmosphäre und das packende Missionsdesign machen Thunderhawk 2 für mich zum fesselndsten PC-Action-Spiel."
PC Games 3|96

84%

- Actiongeladene Hubschraubersimulation
- Detaillierte 3D-Polygon-Grafik mit Texture-Mapping
- Deutsche Sprachausgabe

...MIT
BODEN-
UNTERSTÜTZUNG

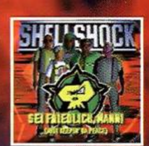
SHELLSHOCK



„...hat dieser Titel gar das Zeug zu einem absoluten Highlight."
Fun Generation 3|96

„Shellshock ist randvoll mit Spielbarkeit und Action."
Computer & Video Games (UK)

- 3D-Panzer-Action-Simulation
- Netzwerk-Option für bis zu 8 Spieler
- Durchgängig SGI-gerenderte Grafik
- Komplett in Deutsch!

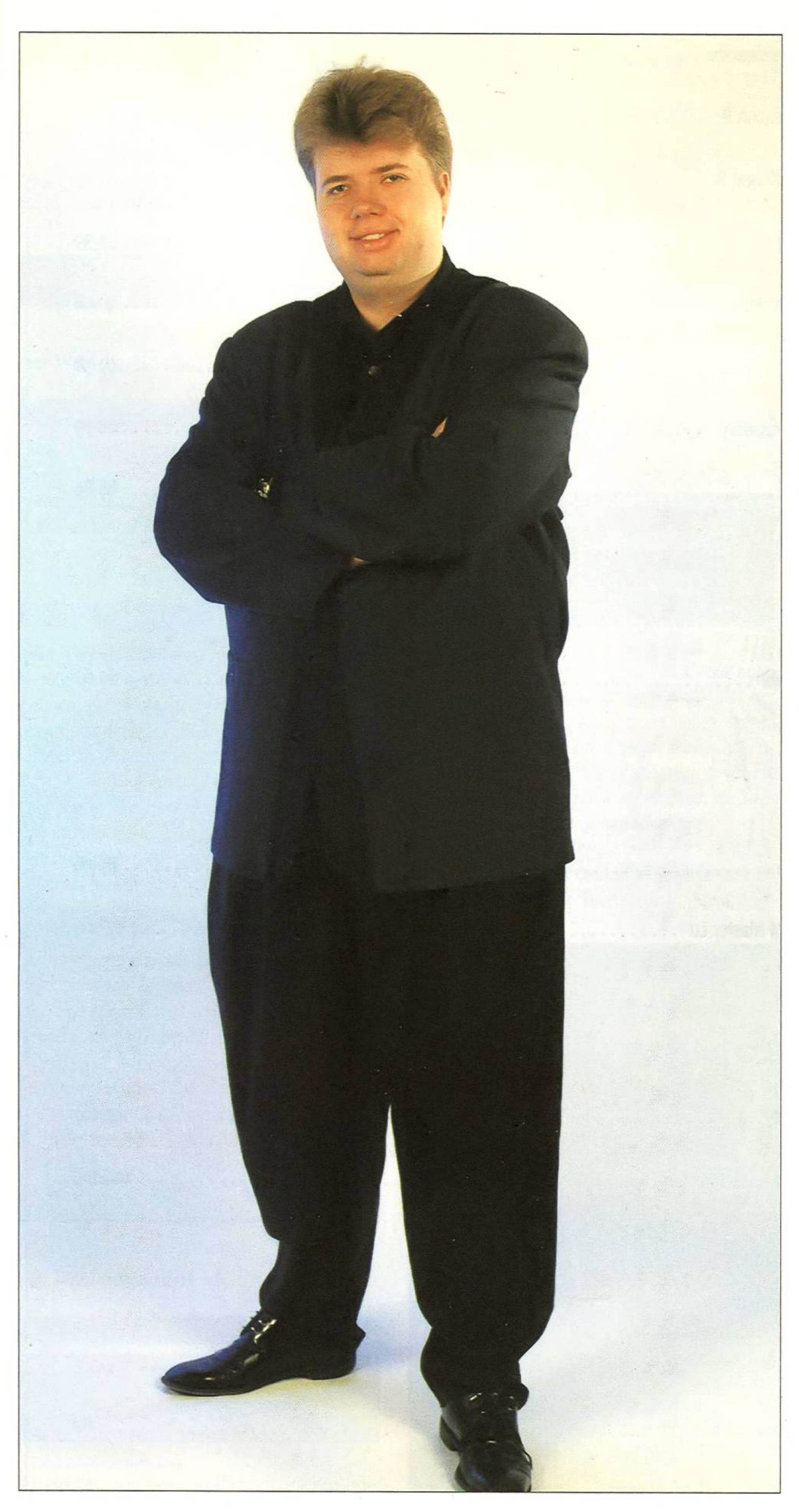


SOUNDTRACK
AUF MAXI-CD

PC CD-ROM · PlayStation · SEGA SATURN

CORE DESIGN LIMITED
CENTRE GOLD

LESEN UND LÖSEN



Wer wird denn gleich vor lauter Wut in die Luft gehen? Und das nur, weil er an einer bestimmten Stelle in einem komplexen Computerspiel nicht mehr weiterkommt? Auch den Joystick gegen die Wand zu schleudern, bringt da gar nichts. Die ständig besetzten Hotlinenummern der Hersteller und Distributoren anzurufen, auch nicht. Entweder gehen Sie zum Psychiater oder quälen einen Spieleredakteur telefonisch solange, bis der eine Geheimnummer beantragt. Oder aber Sie lauern dem Programmierer in einem Hinterhalt auf und zwingen ihn, mit gezückter Pistole den erforderlichen Tip herauszurücken. Oder aber Sie versuchen solange selbst auf die Lösung des Problems zu kommen, bis Ihre Hände an der Tastatur festwachsen? Mit PC HIGHSCORE wird jetzt alles ganz einfach. Im Abstand von zunächst drei Monaten erscheint eine taufrische Ausgabe mit brandneuen Tips und Tricks zu aktuellen PC-Spielen. Ob nun Komplettlösungen, in denen auf unterhaltsame Art und Weise jedes kleine Detail erklärt wird oder in Form von kurzen Tips und Tricks - ständig sind wir bemüht die neuesten Lösungen zu erarbeiten und in diesem Heft zu veröffentlichen.

PC Highscore soll auch Plattform für Spieledesigner sein, die ihre geheimen Tips erstmalig exklusiv bei uns verraten. In dieser ersten Ausgabe machen Holger Gehrmann und Olaf Patzenhauer von reLINE den Anfang, um Tips zu ihrem Spiel Biing! zu geben. Außerdem klärt Lee Sheldon einige Geheimnisse von „Das Rätsel des Master Lu" auf. Nun bleibt mir noch, Ihnen viel Spaß beim Lesen und Lösen zu wünschen. Falls Sie Anregungen, Lob, Kritk und Verbesserungsvorschläge haben, dann schreiben Sie uns doch einfach. Ich freue mich über Ihre Post.

Ihr

Carsten Borgmeier

Inhalt

Spielelösungen

Cheatcorner

Spieldesigner packen aus

Tips & Tricks

Sonstiges



WING COMMANDER IV

In Wing Commander IV wurde das Konzept des „interaktiven Films“ zur Perfektion entwickelt. Wenn auch beim Vorgänger alle Gespräche optional waren, so kommt man diesmal um schwerwiegende Entscheidungen nicht herum. Einige Dialoge münden gar in einen völlig anderen Handlungsstrang.

Die Geschichte: zwei Jahre nach Ende des Kriegs gegen die Kilrathi muß Blair von der Reserve zurück in den aktiven Dienst. Die Grenzwelten führen einen Kleinkrieg gegen die Konföderation. Möglicherweise steckt auch mehr dahinter - Blair wird es alsbald erfahren.



Generelle Tips:

...zur Wahl der AI-Stufe:

Anfänger:

Die Waffen richten sich weitgehend selbst aufs Ziel aus.
Meiden Sie diese Stufe, wenn Sie den Spielspaß erhalten wollen.

Veteran: Empfehlenswert für Einsteiger.

As:

Kleinere Verbesserungen der AI-Logik erschweren den
Abschuß der Gegner. Hin und wieder feuern diese Raketen ab. Beachten Sie, daß „Ace“ schwieriger ist als „Hard“.

Schwierig: Gegnerische Schiffe fliegen ausgezeichnet, jedoch ohne den Nachbrenner zu nutzen. „Hard“ ist für durchschnittliche Piloten geeignet.

Verrückt:

Überlegene AI, effektiver Raketen- und Nachbrenner-Einsatz.
Gelegentlich macht der Computer jedoch Fehler, die Sie ausnutzen können.

Alptraum: Gegenüber Crazy wurden Schilde und Panzerung der Gegner aufgewertet. Fliegen Sie im „Nightmare“-Modus, wenn Ihnen Frust nichts ausmacht oder Sie eine absolute Herausforderung suchen.

...zur Wahl der Schiffe:

- Konföderierte -

Hellcat (Mittlerer Jäger).

Waffen: Ionen (2), Partikel (2)

Die Hellcat zeigt keine auffälligen Stärken oder Schwächen, sie ist das ideale Patrouillenschiff. Achten Sie darauf, die wertvollen (!) Täuschkörper zur Raketenabwehr nicht vorzeitig zu vergeben (Auslösung: Taste E). Wenn die „Attrappen“ ausgehen, oder Sie von mehr als einer feindlichen Rakete erfaßt werden, ist es um die Hellcat geschehen.

Longbow (Bomber).

Waffen: Plasma (2), Ionen (2)
Hinterer Geschützturm: Partikel (2), Traktor

Wenn es um die Ausschaltung von Großkampfschiffen geht, ist die Longbow das Mittel der Wahl. Dieser Bomber kann große Raketenlasten sowie bis zu 4 Torpedos tragen. Vorteilhaft ist auch die dreifach ausgelegte Panzerung sowie die doppelt so starken Schilde im Vergleich zur Hellcat. Dazu kommt eine ordentliche Bewaffnung (Heckgeschütz inklusive). Achillesferse der Longbow ist das hohe Gewicht und die daraus resultierende fürchterliche Manövrierfähigkeit. Schnelle Jäger können der Longbow vor allem von der Seite schweren Schaden zufügen. Insofern läßt sich das Schiff nur begrenzt für Abfangmissionen einsetzen.

- Schiffe der Grenzwelten -

Banshee (Leichter Jäger):

Waffen: Laser (4)
Andere: Scatter (5), Leech (2)

Die Banshees stellen schnelle, gut manövrierbare Schiffe dar - im Gegensatz zu den lahmen Avengers. Sie eignen sich für jeden Einsatz - es sei denn, man will damit Superträger ausschalten (Torpedos!). Das Scattergeschütz ist eine Weiterentwicklung der Ionenkanone (streut stärker). Schalten Sie im Flug mit H zum Scatter um und benutze „G“, um zum Leechprojektor umzuschalten.



Die gute alte „Interprid“ - man beachte die Brandblasen.

Wing Commander IV

Vindicator (Mittlerer Jäger).

Waffen: Laser (2), Tachyon (2),
Andere: Leech (2), Stormfire (2)
Hinterer Geschützturm: Laser (2), Traktor

Die dünnen Schilde führen dazu, daß die Vindicator keine langen Kämpfe durchhalten, aber sie ist das einzige Schiff, mit dem man Atmosphärenmissionen fliegen kann.

Avenger (Schwerer Jäger):

Waffen: Photon (2), Magnetkanone (2)
Andere Waffen: Leech(2), Stormfire (2)
Hinterer Geschützturm: Magnetkanone, Traktor.

Avengers eignen sich gut für Rettungsmissionen. Vorteilhaft wirken die sehr starken Schilde.
Lesen Sie weiter unten, was das Stormfire leistet.

Bearcat (Prototyp):

Waffen: Tachyonenkanone (4)

Ein wendiger Geselle mit mittelstarken Schilden und etwas schwacher Panzerung. Dieses Schiff ist nur verfügbar, wenn im Mittelteil des Spiels die Mission „Jäger stehlen" erfolgreich beendet werden konnte. Lesen Sie bitte unten die Hinweise zur Tachyonenkanone.

Dragon (Schwerer Jäger)

Waffen: Plasma, Tachyon
Andere Waffen: Fission

Macht die Bearcat überflüssig. Gehört zu den bestausgerüsteten Fightern, ist jedoch in späteren Missionen (ab der fünften CD) verfügbar. Verfügt über unendliche Nachbrenner-Kapazität (Gleiten benötigt keinen Treibstoff). Dies wird durch die SHIFT-Taste aktiviert. Achten Sie hierbei auf die Energiezuteilung. Auslösung der Tarnvorrichtung mit STRG-C (gezielt einsetzen).

Tip: Wenn Sie den Dragon fliegen, sollten Sie auf andere Flieger achten. Deren Tarnfeld wirkt nicht perfekt, die Silhouette ist sichtbar. Sein Sie gewarnt, die Effektivität der eigenen Schilde sinkt im getarnten Zustand auf 10 Prozent.

Tips zur Raketenbewaffnung:

Aus der Art der Mission (Aufklärungs- / Angriffs- / Eskortenmission etc.) sehen Sie, welche Missiles mitgenommen werden müssen. Für die Ausschaltung von Zerstörern, Fregatten und ähnlich großen Raumern sind Torpedos zwingend. Stellen Sie bei Benutzung von Raketen sicher, daß Sie nahe genug am Feind stehen, so daß er keine Abwehrmaßnahmen ergreifen kann.

Pilum FF

Freund-Feind-Raketen. Suchen sich ihren Gegner selbstständig (keine Zielerfassungszeit). Fire-and-Forget-Waffe ohne große Durchschlagskraft.

Spiculum IR

Foto-Raketen. Mit H aktivieren. Nur in bestimmten Missionen von Nutzen.

Javelin

Wärmesuchraketen. Pliers meint, diese Waffe sei „Der letzte Dreck, verglichen mit den anderen Waffen". Grund für diese Aussage ist die Unzuverlässigkeit, mit der die Rakete ihr Ziel trifft (Attrappen!).

Leech

Ziehen Energie ab; wirken sehr viel stärker als in Wing Commander 3. Pliers meint dazu: „Wenn Du `ne Rettungsmission fliegst, benutz' die Leech. Die richtet viel Schaden an, und Du kannst Dich trotzdem raushalten."
Nachteilig ist die lange Erfassungszeit von fünf Sekunden. Beim Kampf gegen Großraumer erscheint eine Prozentanzeige, welche den Energieabfall bemißt (maximal 100%). Zwei oder drei Leechraketen sollten ausreichen.
Gegenüber kleineren Jägern muß auf ausreichende Distanz geachtet werden (ggf. „Y" drücken, um Geschwindigkeit anzupassen), da der Beschossene schnell an Geschwindigkeit verliert.

Torpedos

Einzig effektive Waffe gegen Großraumer. Nachteil: die extrem lange Fixierungszeit, während der abgewartet werden muß, bis die roten Zielerfassungsmarken aufs Ziel einpeilen.

Ungelenkte Raketen

Hohe Schlagkraft, aber im Prinzip nur für Großkampfschiffe und andere langsam fliegende Ziele geeignet.

Minen

Profis setzen diese Waffen ein, um sie beispielsweise vor der Nase eines Großkampfschiffes fallenzulassen. Für Anfänger und Otto-Normalflieger weitgehend unbrauchbar.

Geschütze:

Laserkanonen

Können nicht viel Schaden anrichten, aber sie lassen sich sehr schnell abfeuern. Sehen Sie auf die 100%-Anzeige, um den Moment größter Wirkung abzuwarten. Achtung: kein Dauerfeuer!

Scattergeschütz

Die Scatterkanone zeigt besonders große Wirkung bei schweren Jägern und Bombern. Fünf Ionenschüsse haben mehr Durchschlagskraft als vier Laser (vergleiche die Primärkanone der Banshee). Fehlschüsse fallen kaum ins Gewicht, jedoch ist die Nachladerate gering.

Stormfire

Wirksam gegen fast alle Ziele. Lediglich die geringe Reichweite stört. Ferner gibt es die Waffe nicht in allen Schiffen. Schalten Sie mit der Stormfire Türme von Großkampfschiffen aus oder die Heckgeschütze anderer Jäger.

Tachyonenkanone

Nicht überall verfügbar. Hoher Energieverbrauch - richtet aber gewaltige Schäden an. Besonders die vierfache Ausführung in der experimentellen Bearcat ist die Wucht.



Zählt zu den bestausgerüsteten Fightern, ist jedoch erst in den späteren Missionen verfügbar.

Wichtige Missionen und deren Nebenpfade:

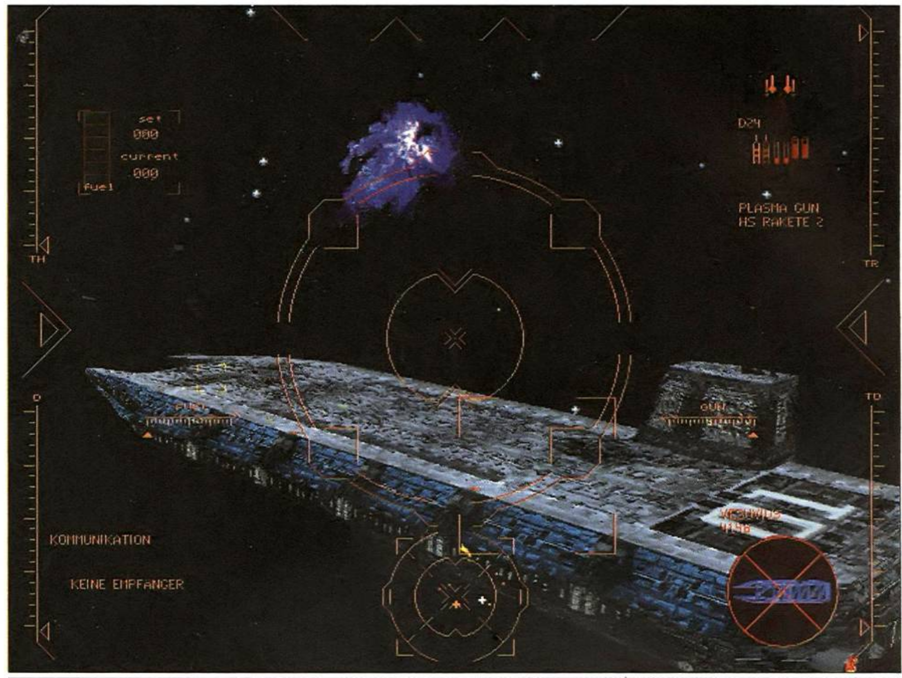
Obwohl es zunächst unwichtig erscheint, ob Sie dem Veteranen in der Kneipe Geld geben oder mit „Arnold" Seether Bekanntschaft machen: Ihre Taten wirken sich später im Spiel aus. Old Maniac scheint Zweifel an den Flugkünsten Blairs zu haben. „Weißt Du noch, wie man die Kiste in die Luft kriegt?". Lassen wir ihn doch reden. Er tut es so gerne.

Mission:
„Fliege mit Maniac zum Orlando Depot. Von dort bringst Du ein Shuttle ins konföderierte Hauptquartier, wo Deine Einsatzbesprechung stattfindet."

„F"aktiviert alle Geschütze, STRG-G stimmt die Waffen aufeinander ab. Mit „C-1" akzeptiert man die Herausforderung zum Zweikampf. Der erst mit 100% simuliertem Schaden hat verloren. Einerlei wie der Kampf ausgeht, die Piraten greifen immer an. Mit ALT-B setzt man sofort die Nachricht zum „Lösen und Feuern" ab, um dann per Nachbrenner (TAB-Taste) Land zu gewinnen. Ist die Rekonfiguration endlich erfolgt, kann mit dem Beharken der Störenfriede begonnen werden.

Mit „A" geht es weiter zum Orlando Depot. Dessen Zerstörung läßt sich nicht aufhalten, die Menschen an Bord des Depots sind in jedem Fall verloren. Zudem geht der Treibstoff zur Neige. Glücklicherweise ist ein anderer Träger in der Nähe. Dort kann dann das Shuttle zum konföderierten Hauptquartier genommen werden.

Admiral Tolwyn hat einen fantastischen Ausblick auf den Träger Vesuvius vom Büro aus. Blair würde sie gern näher in Augenschein nehmen, muß sich aber eine lange Rede anhören, in der der weißhaarige Kommandeur den Zerfall gemeinsamer Werte beklagt. Die Kilrathi waren wenigstens



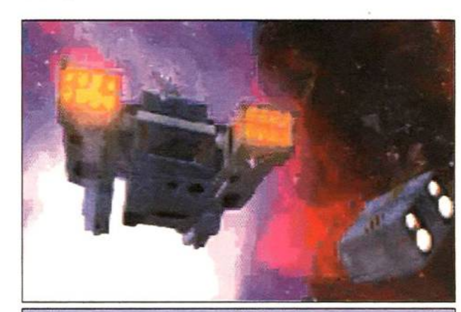
Beim nahen Vorbeiflug kommt auch Ihr Pentium ins Schwitzen...

Gegner, an denen man sich messen konnte! Einerlei, Blair wird nach dem Wunsch seines Gegenübers in die Grenzwelten abkommandiert. Die Freiheit verlangt ständige Wachsamkeit. Der Colonel soll gar als Zeichen für die restliche Galaxis dienen. Hätte ihm das nicht schon eine Warnung sein sollen?
Auf der TCS Lexington gibt es anschließend ein Wiedersehen mit den alten Kumpels. Kapitän Eisen steht gleich auf der Brücke, anschließend spricht man im Kasino mit Vagabond. Dann nimmt man an der Einsatzbesprechung teil, dafür ist die linke Schiebetür benutzbar.

Besprechung: In Hellespont belagern Piraten Versorgungsrouten, um Waffen und Vorräte zu ergattern. Oder handelt es sich um puren Terror? Sie u. ihr Flügelmann gehen auf Geleitschutz u. Patrouille.


Blick in den Hangar der Interprid.

Mission:
„Triff den Versorgungstransporter bei NAV 1, und begleite das Schiff zu seinem Jump-Point".


Immer schön anzusehen: Sprung durch ein Wurmloch.

Der letztgenannte Jump Point ist rot-grau markiert. Hier treffen Sie auf schwach fliegende Gegner, die kaum Ausweichmanöver fliegen. Nachdem diese erledigt sind, fliegen Sie an die Fähre heran, um die Autopilot-Verbindung herzustellen. Leuchtet dann AUTO auf, drücken Sie „A", so daß Eskortenkurs geflogen wird. Erst wenn sich der Transporter für den Begleitschutz bedankt, können Sie weiterfliegen.

Danach soll die Patrouille an der Kommunikationszentrale bei NAV 3 abgelöst werden. Neuerlich erfolgt ein Angriff am Patrouillen-Punkt. Die letzten beiden Schiffe drehen ab und müssen aus der Distanz verfolgt werden - also Geschwindigkeit angleichen. Wenn die Nachricht „Mission abgeschlossen" erfolgt, ist beizudrehen und vom Pirat wegzufliegen.

Sobald der rote Punkt vom Schirm verschwunden ist, wird generell erst der Autopilot möglich - der Rückflug zur Lexington kann angetreten werden.

An Bord der Lexington steht am Aufgang zur Brücke Catscratch - ein Frischling von der Akademie.

Maniac kommt hinzu und glaubt, daß er sich beim Colonel einschmeicheln will. Wenn sich Blair für den Satz „Ich mag den Jungen" entscheidet, wird Catscratch gleich Flügelmann... Übrigens fliegt der Neuling gar nicht so schlecht.

„Stecken die Piraten mit den Grenztruppen unter einer Decke?" fragt Eisen dann in der Einsatzbesprechung. Zu Beginn der Briefings stellt sich immer heraus, wie gut die vorherige Mission erledigt wurde. Anfangs wird Blair sicher oft wegen seiner guten Arbeit gelobt - später häufen sich zwangsläufig die Fehlschläge. „Es ist immer noch nicht klar, ob die Piraten selbstständig operieren, oder mit den Grenztruppen kooperieren" meint der alte Captain. Mit zwei Bombern sowie zwei Jägern als Geleitschutz soll zunächst die Piratenbasis zerstört werden.

Mission: „Fliege einen Longbow-Bomber in Begleitung eines Flügelmanns bis zur Piratenfregatte bei NAV 1 und zerstöre diese. Zwei Hellcat-Jäger werden Dir Geleitschutz geben. Vergiß nicht, daß die meisten Großkampfschiffe nur mit Torpedos zerstört werden können",

Am besten nimmt man gleich einmal Catscratch zur Bewährung mit. Die Bombenschächte werden mit Leech- und ungelenkten Raketen gefüllt. Zuerst stellen sich einige Abfangjäger entgegen, wenig später greift eine zweite Welle an.

Anschließend gibt es leider keine Landeerlaubnis, so daß Sie die Vorräte also nicht aufstocken können, sondern nur eine neue Karte mit dem Auftrag, das SOS-Signal eines Transporters zu untersuchen. Dieser war voller Kolonisten, als er durch eine neue, bisher unbekannte Waffe von innen heraus zerstört wurde. Es handelt sich um die umstrittene FlashPack-Waffe, die Blair später selbst einsetzen muß. Am Ziel gibt es nichts mehr zu tun, es geht zurück zur Lexington.

Sucht man die Bar auf, wird man Zeuge einer Meinungsverschiedenheit zwischen Vagabond u. Maniac über die Rolle der Grenzwelten. Nun folgt der Jump ins Tyr System.

Briefing: Eine Geisel soll befreit werden. Die Geisel ist auf einem Komplex in Tyr 7. Blair soll Fotos von der Basis machen, Widerstand ist wahrscheinlich. Das Schiff ist schon mit Spiculum Bilderkennungsraketen bestückt und startklar. Unser Held kann sich also gleich ins Abenteuer stürzen.

Mission: „Fliege jeden Wegpunkt an, und mach Aufklärungsfotos von jedem Gebäudekomplex am Stützpunkt. Mit „H" kannst Du die Laserkameras auswählen. Mach 10 Aufnahmen je Komplex."

Problematisch an der Mission ist, daß man auf sich allein gestellt ist, also ohne Flügelmann nur in der schwachen Hellcat fliegt. Vor dem Eintauchen müssen bereits erste Jäger eliminiert werden. Glücklicherweise landet man auf dem Planet erstmal in sicherer Entfernung. Da Geschwindigkeits-, Energie- sowie Geschützeinstellungen unter Umständen verstellt sind, ist erst etwas Konfigurationsarbeit nötig, bevor der Weiterflug ansteht.

Mehrere Vindicators attackieren die Hellcat aus der Luft. Am Boden sind Boden-Luft-Stellungen plaziert (Ground Turrets). Vordringlich müssen Sie den Abwehrturm mit Hilfe einer Rakete und etwas Zielwasser ausschalten. Die Stellung schießt fortwährend gefährliche Raketen ab.

Wird eine Fixierung (Lock) gemeldet, ist sofort „E" zu drücken, um Attrappen abzuwerfen.Dann sind die Piraten dran, anschließend können in Ruhe Fotos vom grau markierten „Ground Complex" geschossen werden. Sie müssen je 10 Fotos machen und dabei den Zähler „C 01" rechts sowie die Meldung zum Weiterflug beachten.

Das Ganze wiederholt sich dreimal, bevor der Planet verlassen werden kann. Achten Sie in diesem Zusammenhang auf die Kommentare beim Erteilen der Landeerlaubnis! Die Schiffsoffiziere machen sich einen Spaß daraus, Ihre Erfolge und Mißerfolge zu kommentieren.

Nächste Mission: Es ist nun bekannt wo die Geisel gefangengehalten wird. Sie müssen einen Rettungstransporter zum Zielgebäude begleiten und das Schiff während der Rettungsaktion schützen.

Auch diese Bodenmission spielt sich ganz ähnlich ab. Beobachten Sie das Dach des roten Gebäudes, auf dem das Shuttle landet. Wenn sich die Pilotin der Fähre meldet, kann der Rückweg angetreten werden - es muß jedoch mit Gegenwehr gerechnet werden.

„Befreiung erfolgreich, Colonel wir verlassen gleich das System!" heißt es dann. Eine Cutszene zeigt Eisen im Hangar, wo er das Eintreffen eines neuen Befehlshabers erwartet. Blair ist ahnungslos und weiß anfangs nicht, wie ihm geschieht. Sofort nach dem Sprung ins Masa System und dem Wechsel auf CD Nummer 2 wird Christopher Blair zur Einsatzbesprechung gerufen. Verweilen Sie nicht zu lange auf der Brücke - das kann Folgen haben...
Eisen wurde durch einen zuverlässigen Bürokraten ersetzt, der jedoch von den tatsächlichen Vorgängen noch schlechter unterrichtet scheint.

Die Grenzweltenmiliz hat angeblich ein Weltraumlabor besetzt, es wird also spannend.

Mission: „Schalte die Verteidigung der Raumstation aus, so daß der Transporter landen kann. Schütze das Schiff, bis die Raumstation eingenommen ist."

Hier treten die Angreifer gleich rudelweise auf. Hin und wieder mischt ein Ace und dann und wann eine Rakete je nach Schwierigkeitsgrad mit. Unbedingt müssen Sie dabei ausharren, bis die ersehnte Erfolgsmeldung ertönt. „Kapitän Paulsen übermittelt seine Glückwünsche." - na, wenn das nichts ist!

Maniac betätigt sich derweil an Bord als Nachwuchscasanova, allerdings nur mit mäßigem Erfolg. Währenddessen bringt TCN ein Interview mit Admiral Tolwyn, der eine Eskorten- und Kontrollpflicht für die Grenzler ankündigt, welche uns noch viel Ärger einbringen wird.

Darüber muß Blair gleich mit Vagabond und Maniac sprechen. Vagabond ist klar auf der Seite der Grenzweltler. „Sind Sie auch für die Militäreskortenpflicht?" lautet dann die Gretchenfrage, und es besteht die Wahl zwischen „Die Konföderation geht zu weit" bzw."Die Konföderation muß hart durchgreifen". Schnell noch Richtung Eisens Kabine, um nachzusehen, wie es dem zwangspensionierten Chef geht. Recht resigniert sieht er drein, der Alte. Blair wird aus ihm nicht schlau.

Einsatzbesprechung: „Die Rebellen haben den Befehl ignoriert, setzen Sie das Interdikt mit allen Mitteln durch".

Mission: „Fange einen Grenzweltenkonvoi bei NAV 1 ab. Wenn er sich weigert, gemäß dem Erlaß begleitet zu werden, entferne den Konvoi gewaltsam aus dem System".

Eröffnen Sie nicht sofort das Feuer, warten Sie erst die Antwort des feindlichen Kommandanten ab. Nachdem einer der beiden Rechtsverletzer mit Hilfe eines Torpedos, bei dem evtl. der Turm vorher ausgeschaltet wurde, beseitigt ist, kapituliert der andere und verschwindet ohne Verzögerung.

Zurück in der Lexington vertraut er sich Catscratch an. Er offenbart sich als Grenzweltler. „Fangen so Kriege an?" fragt er, scheinbar plagen ihn dieselben Skrupel wie Blair. Der Junge hat Recht.

Maniac befürchtet auf der Brücke, daß er in Kürze wohl einen Passierschein fürs Klo braucht. Nun, ganz so schlimm ist es noch nicht, jedoch führen die neuen Herren an Bord ein strenges Regiment. Wählt der Held jetzt den Gang an die Bar und sagt: „Ich hab keine Lust, im Knast zu landen", entgeht ihm die Ankunft des Superpiloten Seether im Hangar.

Durchsagen kündigen immer Verdruß an. Auf der Besprechung muß Blair zur Kenntnis nehmen, daß Maniac mit Eisen zur anderen Seite übergelaufen sein soll. Blair muß starten und Eisen zurückbringen. Er darf auf gar keinen Fall in den Grenzwelten ankommen und muß mit allen Mitteln daran gehindert werden. Erwartet Paulsen etwa, daß er den Alten töten würde?

Mission: „Eisen hat ein konföderiertes Shuttle gestohlen und läuft mit Hilfe von Major Marshall zu den Grenzwelten über. Du mußt verhindern, daß er das System verläßt!"

Entscheidungspunkt 1 - Überlaufen

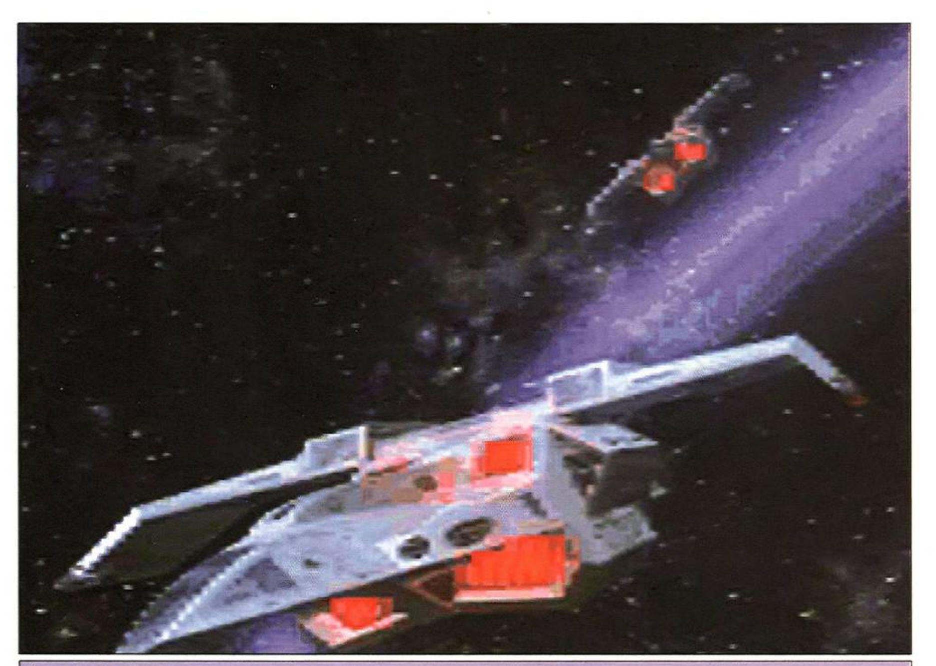
Positiv, wir laufen über. Vagabond meint richtig: „Paulsen wird uns nicht so einfach ziehen lassen". Leider müssen Hazard, Hippie und Quality daran glauben. Es erscheinen noch einige weitere Gegner, endlich dankt Eisen für die Hilfe. „Wir springen, wenn Sie gelandet sind".

Auf der „Intrepid", einem altgedienten Carrier der Grenzler, herrscht Chaos. Während der Löscharbeiten trifft man erstmals mit Panther und Hawk zusammen. Die Brücke und die Kojen wurden zerstört, Captain Domingus, ein alter Freund Eisens, wurde durch den konföderierten Angriff getötet. Blair befragt Eisen zu dessen Spionagetätigkeit. Der beschwert sich über unvollständige Einsatzdaten - ihm blieb gar nichts anderes übrig, als Detektiv zu spielen. Schließlich wird dem „Herz des Tigers" klar, daß hinter der vorgeblichen Rebellion nur eine Verschwörung einiger ranghoher Konföderierter stecken kann.

Alarmstart, meldet der Lautsprecher: „Die Lexington ist uns gefolgt! Alle Piloten starten!". Für eine Schiffskonfiguration bleibt leider keine Zeit. Die Missionsbeschreibung lautet kurz und knapp: „Zerstören Sie alle angreifenden Jäger".

Gar nicht so einfach, wenn die Gegner derart zahlreich sind, und die Hälfte der Raketen ungelenkte, hier weitgehend nutzlose Raketen sind. Deshalb spricht man nach der Rückkehr im Hangar gleich mal mit Vollblutmechaniker Pliers. Nimm seine Hilfe an. Er wird ein nützliches Scattergeschütz entwickeln und sich unter anderem um die unentbehrliche Tarnvorrichtung kümmern.

Im Vorraum der Brücke redet man mit der Gruppe (Eisen, Hawk, Panther) und schlägt Eisen als Captain vor.



Auge in Auge...



Mission: „Such den Silenius-Nebel nach feindlichen Schiffen ab. Schalte alle Gegner aus, auf die Du triffst“

Einige Thunderbolts greifen an, danach ein paar Arrows. Schließlich treten Excaliburs auf den Plan - doch das sind langsame, leicht zu treffende Ziele.

An Bord geht's zum Vorratsraum. „Wir halten uns an die Leute, denen wir vertrauen können. Und Eisen ist einer der wenigen“ meint Blair zu Catscratch und Vagabond.

Mission: „Die Entdeckung durch die Konföderation steht kurz bevor. Gib der Intrepid Geleitschutz, während Du Kurs auf einen verborgenen Jump-Point nimmst. Zerstöre alle feindlichen Kräfte.“

Eisen duldet hier keine Sentimentalitäten: „Wenn es die Lexington schafft, vor uns den Jump-Point zu erreichen, sind wir alle erledigt“. Zahllose Longbows greifen an. Achten Sie auf den „Jump Buddy“.

Um eine Lücke in den Daten, die Eisen mitgebracht hat, zu stopfen, nimmt die Intrepid Kurs auf Orestes IX - eine konföderierte Sendestation. Ein Gespräch mit Panther in der Kantine zeigt, wie verbittert sie ist, daß sie nun gegen Menschen kämpfen muß. Das Mädchen steht für die Menschlichkeit - wenn Sie ihren Vorschlägen konsequent folgen, bringe es am Ende übrigens nur zum Fluglehrer, d.h. am Ende Nummer 3 und stimme Hawk zu, ist auch der Admiralsposten möglich (Variation 4).

Mission: „Verteidige einen Grenzweltenkonvoi gegen eine konföderierte Fregatte und einen Zerstörer. Achte auf Großkampfschiff-Raketen, die auf den Konvoi abgefeuert werden. Zerstöre die Raketen, bevor sie den Konvoi erreichen können.“

Diesmal müssen Sie sich nicht nur mit etlichen Hellcats, der besagten Fregatte und dem Destroyer herumschlagen, Sie müssen vordringlich die Bedrohung durch „CAP-SHIP missiles“ ausschalten.

Pliers stellt anschließend eine Neuentwicklung, nämlich bemannte Einschleusungskapseln (BEKs) vor. Ferner demonstriert er die Tarnvorrichtung. Seine Aussagen zur Dauer der Tarnung sind nach unserer Erfahrung unmaßgeblich. Vertrauen Sie ansonsten voll auf Pliers!

Im Briefing ist die Rede von einem Notsignal eines Grenzweltenkonvois, der gegen das Eskortengebot verstoßen habe. Blair soll die Kohlen aus dem Feuer holen.

Ein Schicksalsschlag kündigt sich an: Maniac und der Asiate spielen Karten, doch Spieler-As Vagabond verläßt das Glück. Trotz „Full House“ gewinnt Maniac mit vier Königen. Orestes IX wird für den Tapferen zum letzten Schauplatz.

Mission: Du mußt in einer Geheimmission die Kommunikationsstation infiltrieren, die sich in einer Umlaufbahn um Orestes IX befindet. Zerstöre sofort die Radarboje, sobald Du an der Kommunikationsstation ankommst, um die Ankunft feindlicher Verstärkungen zu verzögern. Feuern Sie Sosa und Vagabonds BEKs auf die Station ab. Verhindern Sie jeglichen Widerstand und lassen Sie Sosa und Vagabond genug Zeit, die Daten zu sammeln. Danach holen Sie die BEKs per Traktorstrahl wieder an Bord. Die Kapseln werden wie Raketen angewählt und abgesendet. Die Mission läuft ohne Unterstützung durch Flügelmänner ab. Wenn Sie Pliers Tarnvorrichtung mitgenommen haben, müssen Sie diese mittels STRG-C aktivieren.

Sofern die Radarboje nicht vernichtet wird, gibt es schlechte Nachrichten von Pliers. Die Tarnung wird aufgrund falscher Berechnungen verlorengehen. Ferner treffen viele Hellcats, darunter Aces, als Verstärkung ein.

Auch in der Comm Station treffen Sosa und Vagabond auf gut organisierte Gegenwehr. Vagabond bekommt einen Schuß ab, Sosa kann nach erfolgter Übertragung flüchten.

Um sie heranzuholen, wählen Sie F4, um den hinteren Geschützturm zu aktivieren. Mit den Cursortasten richten Sie die Kamera aus, mit „G“ können Sie den Traktorstrahl aktivieren. Das Einholen klappt nur mit dem weiß markierten Objekt - und nur bei korrektem Abstand.

Ein trauriges Ereignis steht an: Vagabonds Raumbestattung geht vor allem Sosa schwer an die Nieren. Zudem stellt sich heraus, daß die Mission auf Orestes IX weitgehend vergebens war.

Lese nun weiter bei Punkt 3.

Entscheidungspunkt 2 a - kein Überlaufen

Negativ, kein Überlaufen. Ob diese Entscheidung richtig war, wird sich bald herausstellen. Jedenfalls ist Vagabond ein harter Brocken und nicht eben leicht abzuschießen. Nach einem Video, in dem Eisens Entdeckung angekündigt wird, folgt der Sprung ins Selenos-System. Im Hangar treffen wir den Übermensch, der uns schon in der Kneipe äußerst unangenehm auffiel. „Eisen wird dafür bezahlen“ brummt er. Jungflieger Catscratch versteht die Welt nicht mehr. „Es wird immer schlimmer. Zum Feind überlaufen!“. Blair hat sich für die Seite der Konföderierten entschieden und redet auf ihn ein.

Seit der Ankunft Paulsens werden auf der Einsatzbesprechung nur noch Befehle gebellt, Tips gibt es nicht mehr. „Die Nav-Punkte auf der Karte sind abzufliegen. Abmarsch!“ Was für ein Umgangston...

Mission: „Schalte zusammen mit Deinem Flügelmann alle Gegner an jedem der ausgewählten Wegpunkte aus". Freilich sind die Piraten (nicht nur an NAV 1) sehr zahlreich - dieser Flug wird kein Zuckerschlecken.

Zurück auf der Lexington, tritt Blair in die Offiziersmesse - und begegnet außer Catscratch und Paulsen nur lauter neue Leute, die er nirgends zuordnen kann. Paulsen entpuppt sich im Gespräch als Rassist, der die Grenzweltler für Untermenschen und Kilrathi-Freunde hält.

Catscratch empört sich, daß Seether jetzt Eisens Kabine besetzt hat. Da muß Blair hin! Seether benötigt nicht lange, um zum Punkt zu kommen: „Wir sind Herren über Leben und Tod. Die Starken und Erfolgreichen überleben".

Verständlich, daß der Colonel nach diesem Auftritt wenig Lust verspürt, den Neuling als Flügelmann mitzunehmen - ihm bleibt jedoch keine Wahl.

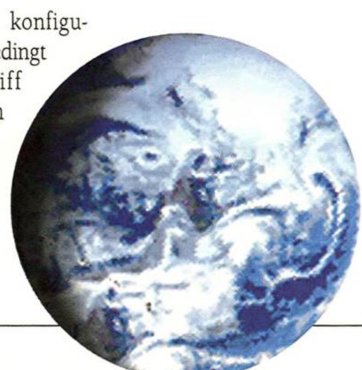
Mission: „Suche den Nebel nach der Intrepid ab. Fliege alle Wegpunkte ab, und zerstöre jedes gegnerische Schiff, auf das Du triffst".

Das klingt wie ein Himmelfahrtskommando - ist aber eigentlich kein Problem.

Bei Rückkehr wird man Zeuge eines Verhörs, bei dem Seether einen Kriegsgefangenen erschießt. Seether lacht und kündigt einen kommenden Krieg an... Da waren die Kilrathi ja besser. Ob der Bericht an Paulsen etwas bringt, bleibt fraglich.

Mission: „Die Intrepid ist entdeckt worden und nimmt Kurs auf einen Jump-Point ganz in unserer Nähe. Die Lexington nimmt Position, um die Intrepid am Verlassen des Systems zu hindern. Zerstöre die Intrepid und alle zugehörigen Schiffe".

Achtung, konfiguriere unbedingt ihr Schiff u. nimm Torpedos mit.



Entscheidungspunkt 2 b

- Zweite Möglichkeit zum Überlaufen

Sobald unser Pilot im Jäger sitzt, erhält er die letzte Aufforderung Eisens, überzulaufen. Dazu muß man wissen, daß auf Seite der Konföderation langfristig keine Möglichkeit zum Sieg besteht, obwohl anfangs der Eindruck erweckt wird.



Hat man bestätigt, muß sofort die Lexington davon abgehalten werden, den Jump-Point zu erreichen! Schiffe der Rebellen unterstützen die Mission - doch unterschätzen Sie den Schwierigkeitsgrad nicht.

Bei einem Erfolg meldet der Schiffsoffizier: „Die Situation der Lexington wird kritisch. Mayday." Unteroffizier Sosa triumphiert - Catscratch und Blair dürfen auf der Intrepid landen.

Doch - in jedem Fall fliehen Seether und Paulsen in einem Shuttle. Seether ermordet Paulsen noch im Pilotensitz.

Hawk und Panther werden nun vorgestellt. Cut! Ein Video zeigt Senator Paladin zusammen mit Tolwyn, welcher anläßlich der Taufe des Großkampfschiffes Vesuvius gezielte Desinformationspolitik betreibt. Die Sprache kommt auf die Grenzweltler: „Es geht um Verrat. Ist ein Krieg erforderlich?"

Auf der Intrepid spricht Blair zuerst mit Pliers, dann oben mit Eisen und Maniac. Wie ein reuiger Sünder kommt „Das Herz des Tigers" bei Eisen an. Er hat Vagabond abgeschossen. Eisen gibt Auskunft. Er möchte den Kriegsausbruch verhindern und ist überzeugt, daß der Konflikt provoziert wird.

In der Kantine trifft man auf Sosa, die Eisens mitgebrachte Unterlagen dechiffriert. Zwischenzeitlich erfährt man, daß die komplette Brücke mit Mannschaftsräumen getroffen wurde. Nach der Rückkehr aus Vorratsraum sollten Sie mit Maniac in der Kantine sprechen.

Punkt 3

„Bringe den Konvoi in den Schutz unseres Schiffes" lautet der nächste Auftrag.

Piraten greifen an - danach sogar konföderierte Arrows. Es sollte darauf geachtet werden, daß die mit „Leech" belegten Schiffe zwar grau und hilflos im Raum schweben, vom Rechner jedoch als „feindlich" geführt werden und daher unbedingt vernichtet werden müssen, damit es weitergehen kann.



Melek, der Kilrathi – diesmal nicht feindlich gesonnen.

Welch Überraschung. Der Konvoi besteht aus einem alten Feind, dem Kilrathi Melek sowie einigen Dralthi-Schiffen. Eine Zusammenarbeit mit den einstigen Erzgegnern bahnt sich an.

Melek überbringt ein Video des FlashPack-Einsatzes („Die Waffe, die in Hellespont eingesetzt wurde"). Automatisch kommt die Rede auf Seether und das GO-Programm.

Jetzt muß in der Kantine wieder etwas für die Aufbesserung des „Moral"-Punktestands getan werden. Daher spricht man mit Panther und Catscratch und weist den Jungen zurecht.

Im Vorratsraum deutet Hawk seine ablehnende Haltung gegenüber den Kilrathi an („Er hats nicht verstanden"). Danach vereinbaren Blair und Melek eine Zusammenarbeit.

Eisen reist nun ab, er hoft, mit dem gesammelten Material Einfluß auf den Rat nehmen zu können. Admiral Wilford wird neuer Kommandeur - Blair wird während der Abwesenheit des Captains selbst die Einsatzbesprechungen leiten.

Angriffsmission: „Ein Kilrathi-Planet wird von Jägern mit den Abzeichen der Grenzwelten angegriffen. Fliege zu jedem Wegpunkt, und schalte alle feindlichen Schiffe aus. Verhindere auf jeden Fall, daß Bomber den Planeten erreichen".

Glückwunsch, Colonel Blair, nach erfolgreichem Abschluß haben die Kilrathi auf Pasqaul 10 einen neuen terranischen Helden!
An Bord bahnt sich in der Kantine eine Romanze zwischen Sosa und Catscratch an. Doch Blair hat derzeit andere Sorgen. Inzwischen sind die Marines vom Kommando der Grenzwelten eingetroffen. Hitzkopf Dekker wartet im Lagerraum mitsamt seinen Mannen auf den Einsatz.

Mission: „Liefer Melek und Dekker bei NAV 1 ab, und fliege dann die Basis an. Gib Dekker ein Signal vorzudringen, sobald Du die Gegend gesichert hast".

Der neue Schauplatz der Handlung wird das strategisch wichtige Peleus-System sein. Nach dem Sprung erfolgt der totale Ausfall von Schilden und Radar sowie des Zielsuchsystems auf allen Schiffen - inklusive der Jäger.
Pliers verstärkt die Panzerung und empfiehlt, die Energie auf die Triebwerke umzulenken - was sie zu Beginn gleich tun sollten.

Mission: „Navigiere Deine Jäger in und durch die „Tote Zone" und versuche, die Ursache für die Störung der Kontrollsysteme Ihrer Schiffe zu finden. Ihre Radarsysteme und Schilde werden nicht funktionieren. Ihre Kommunikationssysteme werden ebenfalls gestört sein".

Lesen Sie die Beschreibung gründlich, es empfiehlt sich generell, wenn Sie von Sosa kein „Mayday" hören wollen. Es heißt nicht, daß die Systeme der Gegner gestört sind - und daß Kommunikation unmöglich ist. Aus der toten Zone kommen neue Streitkräfte, vgl. Video Sosa. Es gibt neue Koordinaten, denn feindliche Jäger sollen an den neuem Wegpunkt abgefangen werden.

Dekker rät, den abgeschossenen Piloten reinzuholen. Diesen Veteranen kennen wir doch - das geborene Opfer! Je nach Reaktion in der Kneipe zu Spielbeginn ist er kooperationsbereit - oder eben nicht. Eventuell verrät der müde Pilot Details zum gesuchten Großraumer, ja er gibt sogar dessen Position preis.

Briefing: Das Störsenderschiff muß vernichtet werden. Lediglich DART-Raketen stehen zur Verfügung. Außerdem muß man sich mit Bearcats herumschlagen. Zwar tarnt die Excalibur regelmäßig, der Turm bleibt aber sichtbar. Sobald das Ding zerstört ist, ist die Mission abgeschlossen.

An Bord der Intrepid kommen zwei unbekannte Flugobjekte in Sicht. Heißsporn Dekker wird ungeduldig und startet auf eigene Faust, um die Sache zu untersuchen.

Nach Rückkehr von der Zerstörungsmission findet man im Lager Admiral Tolwyn - Dekker hat ihn eingefangen. Der heuchelt: „Ich kann Ihnen nicht sagen, was ich empfunden habe, als ich von Ihrem Überlaufen hörte. Sie waren ein Symbol für alle Werte, die der Konf. wichtig waren. Kein Platz



In der Kantine trifft man ständig interessante Gäste.

mehr für Loyalität." Ansonsten spielt er den unwissenden Befehlshaber...und möchte Blair beschwatzen, ihn freizulassen".
Einerlei, wie Sie sich entscheiden, Tolwyn kommt frei. Gegebenenfalls wird Maniac es tun. Auf der Ersatzbrücke kündigt der Kommandeur ein Engagement im Bürgerkrieg auf Cyrce an. Die Entscheidung wird von nun an vom Commander an Blair delegiert. Hawk ist dafür, die Werft einzunehmen, Panther für die Zivilistenmission.

An dieser Stelle spaltet sich der Missionsbaum von Wing Commander IV. Lesen Sie hier weiter oder unten bei der Überschrift „Alternativpfad".

Briefing - Blair darf auswählen:
1."Jäger stehlen".
2."Fabrik angreifen"
3."unbewachten Träger angreifen"

Wegen der eminent wichtigen Bearcats empfehlen wir zunächst Mission 1.

(zu Option 1): „Bearcat"-Jäger erbeuten Geheimmission: „Leite den Angriff auf ein in der Nähe gelegenes konf.Testgebiet, um die sich dort befindlichen Jäger zu entwenden. Zerstöre die Radarstation bei NAV 1, um feindliche Verstärkungen zu verzögern. Fliege dann weiter zum Testgebiet bei NAV 2. Benutzen Sie Leech-Geschütze oder Raketen, um so viele Prototypen wie möglich auszuschalten. Warten Sie dann auf die Ankunft eines Grenzwelten-Transporters (GK-Schiff!)"

Eine zweite Gruppe (Flügelmann vergeben) leitet die Sekundäroperation: „Verhindere, daß Jäger die Primäroperation unterbrechen. Wenn diese Patrouille vor dem Transporter das Testgebiet erreicht, könnte das den Verlust wichtiger Ressourcen bedeuten".

Bei einem Erfolg steht die Bearcat zur Verfügung. Schießen Sie dazu Leech-Raketen auf alle herumfliegenden Prototypen. Das Trockendock ist allenfalls optisch interessant - stellt aber kein Ziel dar. Sehr viele Turret Mines und Hellcats erschweren den Abschluß.

(zu Option 2): „Orbiting Weapon Factory" erobern Mission: „In der Orbitalwaffenstation befindet sich Ausrüstung, die die Grenzwelten dringend benötigen. Beseitige alle feindlichen Jäger an der Waffenstation, und verteidige das Shuttle der Marines, während es andockt und Waffen stiehlt".
Jetzt stellt sich heraus, wie Dekker reagiert...(ggf. braucht er mehr Zeit und es tauchen noch ein paar Hellcats auf). Schlußendlich kommt doch die Erfolgsmeldung „Sämtliche Ausrüstung trägt jetzt einen neuen Stempel: Eigentum der Rebellen"
(zu Option 3) Träger der Concordia-Klasse angreifen.

Mission: „Ein Träger mit nur wenig Geleitschutz. Gesamte Ausrüstung ist unser Primärziel. Zerstören Sie alle Jäger mit Geleitschutz und schalten Sie da s Triebwerk und die Geschütztürme des Trägers aus. Danach schicken wir ein Schiff zur vollständigen Übernahme los."

Bei Option 3 erweist sich die neu erbeutete Bearcat mit ihrer leistungsstarken Tachyonenkanone als nützlich, um die zahllosen Geschütztürme des Trägers an der Ober- und Unterseite ausschalten zu können. Leider dürfen nur zwei der drei Missionen am Stück geflogen werden - Schade.

Folge-Mission: „Du leitest den Angriff auf einen konföderierten Konvoi". Fliege die Marines in BEKs in das Flagschiff ein, nachdem Du das Schiff mit Hilfe von Leech-Waffen außer Gefecht gesetzt haben. Hole nach erfolgreicher Übernahme die BEKs wieder an Bord".

Catscratch holte den mysteriösen Satelliten, für den sich der Kommandeur interessierte, aber der Feind hat ihn mit Leeches lahmgelegt. Notfalls muß die Primärmission abgebrochen werden. Das Schiff des Jungen erscheint grau am Schirm, knapp daneben trudelt die Ausstiegskapsel, bitte nicht rammen!.
Maniac hat den Neuling zu dem Alleingang aufgefordert. Er und Catscratch bekommen die Quittung. Abermals besteht die Wahl für Hawks Idee „Wir sterben beim Versuch", oder Panthers Vorschlag „Es gibt immer Hoffnung". Im ersten Fall folgt die Mission „Holt die Jäger", im zweiten heißt es „Waffen einsammeln."



Alternativpfad
1. Panzerangriff auf Zentrale verhindern
2. Aufladen des Transporters schützen, besser: Fähren/Shuttles schützen, welche die Zivilisten evakuieren.
3. Letzte Option: „Search and Destroy"

Nach zwei Missionen wird Ihnen eine andere Aufgabe zugewiesen: „Wir haben die Hauptversorgungsroute des Feindes entdeckt. Zerstöre zusammen mit Ihrem Flügelmann alle Schiffe im gegnerischen Konvoi"

Der Einsatzbesprechung „Schickt Dekker rein" folgt die Geheimmission: „Die feindliche Kommandozentrale ist unser Primärziel. Fliege die Marines in BEKs in das Zentrum, verhinder jeden Widerstandsversuch, und hole sie wieder an Bord, nachdem die Explosivladungen gelegt worden sind."

Rechtzeitige Tarnung (STRG-C) empfiehlt sich. Dann werden (nach „A") beide Türme auf den Hügeln zerstört, dann erst die BEKs abgesetzt (nicht vorher!).

Wurden die Türme zerstört, meldet Dekker „Spaziergang in 60 Sekunden abgeschlossen", andernfalls wird er in den meisten Fällen an der Aufgabe scheitern.

Während der Rückkehr zur Intrepid erhält Blair den Auftrag, ein Schiff mit gefährlicher Ladung zu untersuchen. Sosa überträgt die entwendeten Freund-Feind-Codes der Konföderierten. Daher kann man sich in dieser Mission nicht auf die Formel („blau heißt freundlich" verlassen). Auch das Großkampfschiff erscheint blau.

3 Phasen sind notwendig:

1. **Fliegende Abfangjäger ausschalten**
2. **Gelb markierte Geschütztürme ausschalten**
3. **Leechraketen auf rot markiertes Ziel feuern. (bis 100 % in der Anzeige sichtbar).**

Dekker gibt dann sein O.K. zum Abschuß der 3 BEKs. Vorsicht, ist das Schiff zu nahe am Großraumer, kann Dekker die Kapseln nicht wieder absprengen. Also Distanz halten, bis die drei BEKs im Raum sind!

Danach steht das „Baby" (gemeint ist der Dragon) zur Verfügung. „Willst Du damit fliegen?" Na klar!

Mittels einer Notrufkapsel erfährt die Intrepid vom Schicksal des Planeten FT957 im Telamon-System. Da dieses System zu den Grenzwelten gehört, ist der Sprung dorthin beschlossene Sache.
Zwei Flügelmänner eskortieren Dekkerts Shuttle und kehren zurück, sobald man im Landeanflug ist. Blair will selbst landen und nachsehen. Wichtig ist der Hinweis: „Greife Feind nur an, wenn es absolut notwendig sein sollte".

Schlimm sieht es auf der Planetenoberfläche aus. Sogenannte Nanobots haben neunzig Prozent der Bevölkerung ausgerottet. Eine Handvoll Überlebender stellt sich Colonel Blair entgegen. Verantwortlich für das Massaker seien „Jäger ohne Abzeichen". Unser Mann verspricht „Geeignete Maßnahmen".

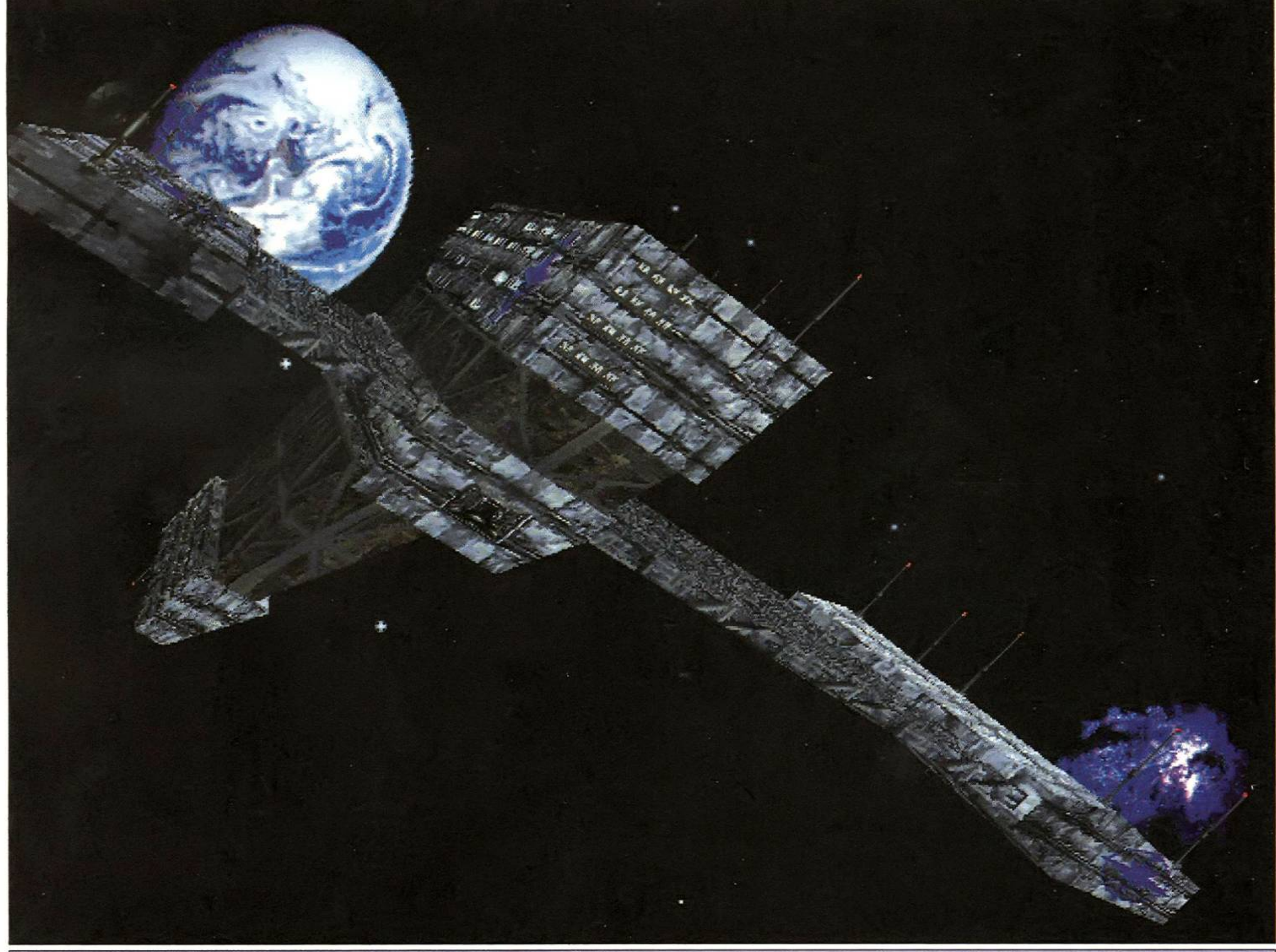
Konsequenz: „Jump ins Callimachus System" (=Nachbarsystem von Axius). „Du wirst mit einem konfiszierten Dragon-Jäger in das Axius-System eindringen und so viele Informationen wie möglich sammeln".

Sind die Bewacher des Jump-Points abgeknallt, springt, tarnt und landet man. Blair findet sich in der Rolle eines Spions hinter den feindlichen Linien. Er entdeckt vorbereitete FlashPacks und die bekannten Biowaffen.

Auch einer Versammlung der berüchtigten „Black-Lance"-Truppe kann er beiwohnen. Tolwyn ist der Anführer. Dieser verspricht den Anwesenden, den Rat im Sinne eines Krieges gegen die abtrünnigen Grenzwelten zu beeinflussen. Kaum hat Blair die Botschaft gehört, flüchtet er, und trifft auf die Absenderin der Notrufkapsel. Sie wird auf der Flucht getötet, kann Blair aber noch ein Dossier überreichen. Blair gelingt die Flucht.

Mission: „Kehre mit den Informationen, die Sie gesammelt haben, zur Intrepid zurück".
Heftigste Gegenwehr schlägt dem „Herz des Tigers" vor dem Jump-Point entgegen. Keinesfalls darf das Transport- bzw. Großkampfschiff vernichtet werden. Es folgt mit Begleitjägern durch den Jump-Point, verläßt aber das System, als Sie auf der Intrepid um Landeerlaubnis fragen.

Tolwyn erhält prompt schlechte Nachrichten, läßt sich jedoch wenig beeindrucken, da er glaubt, den Rat mit Sicherheit überzeugen zu können, und auch noch eine Beförderung herausschlagen zu können.
Derweil hat Pliers auf der Intrepid die FlashPack-Waffe startklar gemacht („wirkt von innen nach außen"). Es liegt an Ihnen, ob Sie diese Massenvernichtungswaffe einsetzen und dabei das Leben Unschuldiger riskieren, oder den anderen Weg nehmen.



Das letzte Hindernis auf dem Weg zur Erde.

Mission: „Verteidige die Intrepid, während sie Kurs durch das Ella-System nimmt und an der konföderierten Superbasis vorbeifliegt."

Wir holen Tolwyn auf dem konföderierten Superträger Vesuvius kurz vor dem Jump-Point zur Erde ein. „Wenn ein verlauster Straßenköter hinter Dir her ist, verpaß ihm einen Tritt", meint er und dreht bei.

Mission: „Alarmstart! Der konföderierte Superträger Vesuvius greift an. Alle Jäger sofort starten. Verteidigen Sie die Intrepid, koste es, was es wolle".

Nach heftigem Kampf erscheint die Situation aussichtslos, jedoch erscheint in letzter Minute die „Kavallerie" in Form des Vesuvius-Schwesterschiffs. Eisen hat den Raumer flottgemacht und verrät Schwachpunkte in der Verteidigung. Wen wundert's: werden zuerst die Geschütztürme zerstört, ist die Vesuvius leicht angreifbar.

Mission: „Zerstöre alle Jäger der Vesuvius mit Hilfe der St. Helens. Greifen Sie die Vesuvius an, nachdem alle Jäger zerstört sind".

Selbst ein Erfolg kann nicht verhindern, daß beide GK-Schiffe durch den Jump-Point fliegen.

Der Mechaniker macht die Flash-Packs fertig. Blair soll ins Innere der Vesuvius fliegen und dort das FlashPack anbringen. Abermals hat er die Wahl zwischen „Zu gefährlich" oder „Jetzt oder nie" (letzteres).

Sosa meldet eine Übertragung von Tolwyn („Ihre Hartnäckigkeit hat mich schon immer beeindruckt - Sie werden mich nicht daran hindern, vor den Rat zu treten").

In einer Besprechung meldet Eisen schwere Schäden. Blair muß die Vesuvius selbst aufhalten. Danach darf er sich noch um den Superpiloten Seether kümmern.

Mission: „Die St.Helens ist schwer beschädigt. Die Zerstörung der Vesuvius ist unsere einzige Chance. Starte und zerstöre den Superträger, indem Du dich vor allem auf den Hangar konzentrierst".

Besprechung: „Der Admiral ist uns entwischt - Wenn wir uns auch nur ein Schritt Richtung Erde bewegen, werden wir vernichtet. Zweifellos hat Tolwyn die Konf. in Alarmbereitschaft versetzt." Blair muß allein zum Rat, um ihn umzustimmen und den drohenden Krieg abzuwenden. Da er als Feind und Verräter betrachtet wird, keine leichte Aufgabe.

Mission: „Tolwyn ist auf dem Weg zur Versammlung. Du kannst ihn nicht aufhalten. Du mußt selbst zur Versammlung gehen und ihn als Verräter entlarven."

Finale:

Flügelmänner gibt's im Finale nicht. Ace Seether fliegt gut - ist aber kein Vergleich zu Vagabond oder Maniac - die hatten anderes Kaliber. Eine letzte Schmähung kann er noch abgeben - dann wird der Muskelprotz abgeschossen. Blair setzt hierzu eine Salve IR-Raketen ein, denn Seether bleibt nicht lange genug getarnt (oder in Sicht), um die Leech fixieren zu können.

Kurz vor der Erde muß der Held mit einem Sofortangriff aus allen Rohren - inklusive. zahlreicher „Turret Mines" fertigwerden. Die Sternenbasis (vgl. Bild) bekommt 'nen Torpedo, dann ist sie nur noch ein Haufen Weltraumschrott.

Es existieren fünf verschiedene Varianten für den Schluß:

1) Sie treten in die Versammlung, lassen sich zuviel Zeit, werden von Paladin des Verrats beschuldigt und zum Tode verurteilt. 1-2-3-Feuer!

1-a) Auf der Versammlung ergreifen Sie das Wort, jedoch gefallen den Herren Ihre Aussagen nicht. Paladin bricht die Sache ab mit den Worten „Ich glaube, wir haben genug gehört". Die Exekution steht bevor, währenddessen der Rat für den Krieg stimmt. Am Ende sieht man noch Tolwyns Armada in die Schlacht ziehen.

2) Sie verlieren eine wichtige Mission, während Sie für die Konföderation fliegen. Tolwyn entbindet Sie von Ihren Aufgaben, und es gibt eine Schlußszene, in der Sie in der Bar vor Ihrem Glas sitzen, während auf dem Fernseher hinter Ihnen etwas Interessantes läuft.

3) In der Versammlung gesteht Tolwyn seine Verfehlungen ein und erhängt sich später in der Zelle. Wieder einmal wird Blair zum Helden gemacht, er lehnt aber die Beförderung zum General sowie den Senatsposten ab. Lieber will er sich auf der Intrepid als Fluglehrer betätigen. Ein schönes Happy-End!

3-a) wie 3) jedoch folgt nach der traurigen Szene mit Tolwyn ein Schnitt. Nachher befindet man sich in dessen altem Büro. Hawk tritt herein und berichtet von einer Invasion. Selbstverständlich läßt Admiral Blair sofort ein Trägerschiff starten, das der Sache nachgehen soll. Dies ist der „melancholische Schluß" - in dem Blair fast genauso trottelig dasteht wie Tolwyn.

Auf der Ratsversammlung Zum Auftakt wird Tolwyn zum Weltraum-Marshall befördert. Bei der anschließenden Ehrung hält er die langerwartete, aufhetzende Rede gegen die Grenzwelten. Sogar die Kilrathi zieht er aus der Versenkung hervor, um ein Ja für die Kriegserklärung zu bekommen. Blair stürmt herein und muß sich entscheiden: nutzt er den Augenblick, bekommt er vom Vorsitzenden eine Gelegenheit zur Stellungnahme. Er hat dann Zeit, kurz die Position der Grenzwelten darzustellen. Andernfalls folgt unverzüglich Ende Nummer 1). Nun versucht Tolwyn es mit Provokationen und anderen Ablenkungen, auf die unser Held jeweils richtig reagieren muß - sonst droht Variation 1-a).



Auf dieser Basis landen wir inkognito.





„Nehmt den Verräter fest!“



So drängen Sie den Admiral in die Defensive:

a) **„Nutze den Augenblick“,**
b) **„Ich laß mich nicht provozieren“ statt „Das Spiel kann ich auch“**
c) **„Konfrontiere Ihn“ statt „Spiel mit Ihm“**
d) **„Er ist machtgierig“, nicht „Er wird sich selbst verraten“**

Die Rede kommt auf die Black-Lance-Truppen, sowie auf deren ungewöhnliche Waffen.

e) **Antwort „...Biowaffen?“ ist angemessener als „...Raumjäger o.Abzeichen?“**
f) **„Erzähl Ihnen mehr“ anstelle des plumpen „Greife Tolwyn an“**

Tolwyn verrät sich nun tatsächlich selbst, da er vor dem Rat beginnt, über seine rassistische Ideologie zu fabulieren. Nachdem die Sache mit der genetischen Optimierung heraus ist, hat Blair es leicht. Die Abstimmung gegen den Krieg ist nunmehr reine Formsache.

Wenn Du mit Panther für den Einsatz der Flash-Pack-Waffe gegen Zivilisten gestimmt hast, werden Sie Admiral (vgl. 3-a), sonst Fluglehrer (3).

Tips & Tricks / Vermischtes

* Der Kommandozeilen-Cheat. Vom Hersteller Origin erhielten wir den Hinweis, daß diese Cheats möglichst nicht benutzt werden sollten, da verschiedene Softwareprobleme daraus resultieren. Alternativ können Sie auch mit ALT-O in den Optionsschirm verzweigen und dort Unverwundbarkeit einstellen. Trotzdem wollten wir Ihnen den folgenden Kniff nicht vorenthalten:

wc4 -chicken

Während der Flugmission können gelockte Ziele (L) mit CTRL-W vernichtet werden. Der „Kill Score“ bleibt davon unbeeinflußt. Achtung, auch freundliche Ziele werden vernichtet - wenn sie gelockt sind. Das gilt z.B. in der ersten Mission für Maniac...

CTRL-ALT-W vernichtet alle rot markierten Punkte auf dem Radarschirm. In einigen Missionen, z.B. auf der Intrepid (als Sosa und Vagabond mittels Einmann-Kabinen eingeschleust werden), wirkt sich das verheerend auf den weiteren Missionsverlauf aus.

wc4 -mitchell

„Mitchell arbeitet hier nicht mehr!“ erfahren Sie, wenn Sie diesen alten Code für Wing Commander III eingeben.

*** Konsequent bleiben**

Versuchen Sie nicht, aus einer Laune heraus nach dem Überlaufen die Intrepid anzugreifen. Ihre eigenen Leute werden sich gegen Sie wenden und am Schluß wird es heißen „Verräter können nicht gewinnen“. Dasselbe gilt analog für die Konföderation, wenngleich Sie hier von vornherein auf der Verliererstraße sind.

*** Notausstieg nutzen**

War der Ausstieg unötig, dürfen Sie sich eine Rüge des Vorgesetzten anhören: „Es gibt zwei Möglichkeiten. Entweder Ihnen hat die lange Zeit als Zivilist geschadet, oder Sie lassen immer Ihr Gehirn zurück, um Gewicht zu sparen.“ Mit dem Ausstieg ist der Verlust des Schiffes verbunden - das kann auch vor dem Kriegsgericht enden.

*** Abschußliste hin und wieder ansehen**

Dort erhalten Sie einen Überblick darüber, wer krank, gefallen oder desertiert ist. Zieht Maniac in der Abschußliste weit davon? Nehmen Sie ihn einfach nicht mehr als Flügelmann mit!



REBEL ASSAULT II

LucasArts neuestes Rebellenabenteuer bietet Action pur. Gefragt ist nicht strategische Schlachtenfliegerei wie noch bei Tie-Fighter, gefordert sind schnelle Reflexe beim Feuern - und ein gut funktionierender Joystick. Kennern des Genres sei von Anfang an der Experten-Modus ans Herz gelegt, wenn sie vermeiden wollen, daß nach wenigen Stunden der Abspann auf dem Monitor flimmert. Wer nur mal alle Levels sehen will, darf sich mit Hilfe des Editors einen Superpiloten zusammenstellen.

Editieren leicht gemacht

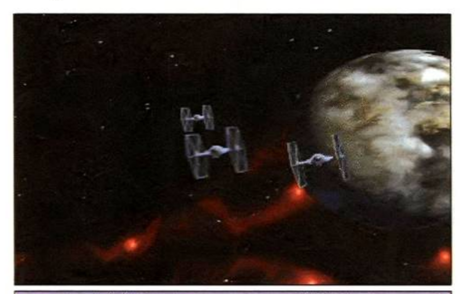
Vom Startmenü aus ruft man den 'Difficulty Editor' auf. Dort können die Einstellungen 'Expert' sowie 'Beginner' (schwierigste und leichteste Einstellung) zum Vergleich herangezogen werden.

Notorische Bruchflieger sollten bei den Schadenspunkten ('miss/dodge/shot damage') großzügig sein, Anfänger dürften sich außerdem über verringerte gegnerische Trefferwahrscheinlichkeiten freuen. Die letztgenannte Prozentzahl findet sich unter 'shot accuracy'. Als unfein gelten dagegen die zuschaltbaren Richtungspfeile ('hint arrows').

Vorsorglich sei darauf hingewiesen, daß im Custom-Modus abweichende Paßwörter vergeben werden. Außerdem gibt es keine Medaillen und Auszeichnungen - und am Schluß spart der Commander mit Lob.
Noch ein allgemeiner Tip vor dem Einstieg: Der Abschuß fällt leichter, wenn man das Sperrfeuer in Flugrichtung beibehält, und jeweils nur kurz zur Seite hin auslenkt. In der Regel lohnen aufwendige Verfolgungsmanöver ohnehin nicht, Kollisionsvermeidung ist oberstes Gebot!

Chapter 1: The Dreighton Triangle

Während der letzten vierzig Jahre hat es im 'Dreighton Triangle', einer Art Bermudadreieck für Rebellenschiffe, immer wieder Zwischenfälle gegeben. Prompt werden die Rebellen von einer kleinen Staffel imperialer Jäger angegriffen. Rookie One muß die erste Bewährungsprobe (aus der Cockpitsicht) bestehen. Zum Glück sind die wenigen Schiffe der Sigma Squadron bald dezimiert. Doch das war nur der Auftakt - schwierigere Kämpfe stehen alsbald bevor.



Attacke der Tie-Fighter

Chapter 2: The Corellia Star

In diesem Sektor ging vor drei Wochen ein Frachtschiff verloren, seitdem kursieren Gerüchte über eine neue imperiale Tarnwaffe. Der junge Heiß-



Rookie One im Visier

sporn hat Pech, er wird aus dem Hinterhalt abgeschoßen.
Am Boden überwältigt Rookie die nachlässigen Wachen am Eingang der Station, dringt weiter ins Innere und muß mehrere Laserduelle mit Darth Vaders' Sturmtruppen durchstehen.
Hier bewährt es sich zum erstenmal, den Gegner durch Dauerbeschuß in der Deckung zu halten. Selbstverständlich klappt das nicht ewig, aber etwas Zeit läßt sich für eine kleine Verschnaufpause oder für den Schwenk auf die andere Seite des Schußfelds schon herausholen.

Chapter 3: Mining Tunnels



Flug durch die Minenanlagen

Zur Strafe für den überstürzten Aufbruch aus dem versperrten Hangar folgt ein nervenaufreibender Flug durch die Mining Tunnels (Minenschächte). Abwechselnd umfliegt man Felsblöcke und hinderliche Versorgungsstrukturen.
Diese Phase zeigt den Flug aus der sogenannten Rückenperspektive. Dabei sollte abwechselnd leicht nach oben und unten gesteuert werden (nach hinten und vorn ziehen), damit das Schiff die überlebensnotwendige Sicht auf Hindernisse freigibt.
Die schnellsten Schwenks erzielt man, indem erst zur Seite und dann Richtung Norden (Knüppel: hinten) gelenkt wird.
Szenenwechsel: Admiral Sarn informiert Darth Vader über die jüngsten erfolgreichen Feldtests seiner TIE-Fighter. Der Sternzerstörer nimmt Kurs auf Imdaar Alpha, einem Planetensystem, in dem Vader die Abtrünnigen stellen und vernichten will.

Chapter 4: The Asteroid Field



Das Asteroidenfeld

Zwischenzeitlich verfolgt der Stützpunkt der Widerstandskämpfer Hinweise auf eine strategisch bedeutsame Mineneinrichtung des Imperiums. Der junge Held bekommt den Auftrag, mit einer Kampfgruppe den Arah-Gürtel zu untersuchen, den versteckten Komplex zu finden und zu zerstören.
Vorher jedoch muß ein Asteroidenfeld durchquert werden. Blaue, viren-ähnlich aussehende Explosivkörper versperren den Weg; sie können das Flugvergnügen nachhaltig beeinträchtigen.

Chapter 5: Interceptor Attack

Der äußere Verteidigungsgürtel ist kaum durchbrochen, da greift frontal eine ganze Flotte der gefürchteten Tie-Fighter an.
Im Anschluß an den erfolgreichen Kampf reitet



ein Blechkamerad eine fiese Attacke von hinten. Doch wer fliegt schon allein in die Schlacht? Rece rettet das Leben des Nebenmanns und holt für ihn die Kohlen aus dem Feuer.

Chapter 6: The Mining Facility

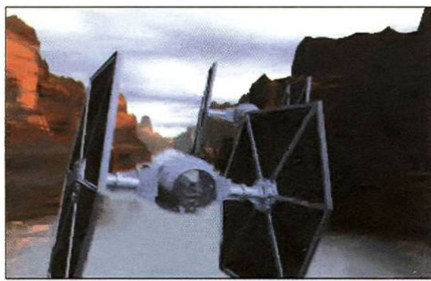


Der Oridium-Minenraumer

Durch einen Tunnel an der Oberfläche der gewaltigen Station dringt das Schiff in das Innere des Oridium-Minenraumers ein. Ziel des Fluges ist das Kühlsystem, bei dessen Zerstörung der Reaktor durchgehen wird. Die erste Phase des Kapitel sechs befaßt sich mit der Ausschaltung der Verteidungseinrichtungen (grüne Doppel-Laser), in der zweiten hat der Pilot mit der Zerstörung des eigentlichen Kerns (einer ringförmig angeordneten Struktur) beide Hände voll zu tun.
Schließlich bleibt nur mehr, das Auseinanderbersten der Station in bekannter Manier abzuwarten. Danach heißt es: CD wechseln!

Chapter 7: TIE Training

Mittlerweile haben die Rebellen die Pläne des Imperators durchschaut. Er plant mit Hilfe getarnter Schiffe einen Generalangriff. Im Schutze des Dreighton Triangle wurden modifizierte Tarnjäger entwickelt. Die Feuerkraft soll für solch kleine Maschinen ungewöhnlich sein. Grund genug, den Vertretern der dunklen Macht ordentlich eins drauf zu geben.



Tie-Fighter-Flugtraining

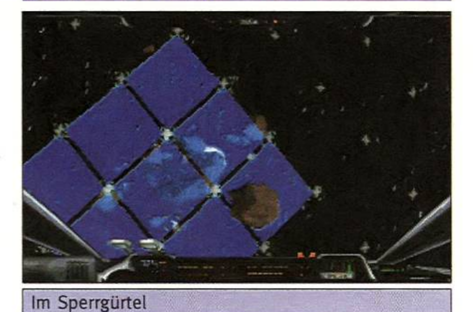
Unter den Fittichen des erfahrenen Admiral Krane darf Number One erste Flugversuche mit einem erbeuteten Fighter unternehmen. Die wendigen Geräte kranken allerdings an einem Manko, das in dem engen, mitunter nebligen Canyon fatal sein kann: Die Dinger haben keine Schilde...
Am besten vollzieht Luke - soweit möglich - dieselben Manöver wie der Vordermann, ohne überzukompensieren oder hastige Bewegungen zu machen. Zieht Nebel auf, folgt er der letzten Richtungsänderung Admiral Kranes.
Hat er schon mehr Flugstunden absolviert, kann er auch an einer kitzligen Felspassage („there is a choice ahead, meet me at the junction") links abzweigen.

Nach dem intensiven Training geht's Richtung Imdaar Alpha. Dort haben Aufklärer ungewöhnliche Aktivitäten bemerkt.

Chapter 8: Flight To Imdaar

Leider bleibt der Anflug auf Imdaar nicht unbemerkt. Unzählige Abfangjäger nehmen Rookie One aufs Korn. Jetzt die Nerven behalten und Sperrfeuer in die Mitte legen. Die Schadensanzeige ebenfalls im Auge behalten. Rammschäden unbedingt vermeiden, denn die Zahl der feindlichen Einheiten ist groß!

Chapter 9: The Mine Field



Im Sperrgürtel

Auf den Felsbrocken sitzende Abwehrstationen sind in Kapitel neun auszuschalten. Vor dem Schiff baut sich bald ein schillernder Energieschirm auf. Durch Abschuß benachbarter Feldgeneratoren entstehen Löcher im Freifeld.

Werden nicht alle Generatoren ausgeschaltet, entstehen zwangsläufig Schäden beim Durchflug, die früher oder später (abhängig vom eingestellten Schwierigkeitsgrad) mit dem Verlust des Schiffes bestraft werden. Kluge Weltraumpiloten nehmen deshalb den Schild bereits vor der Annäherung mit kurzen, gezielten Schüssen aufs Korn.

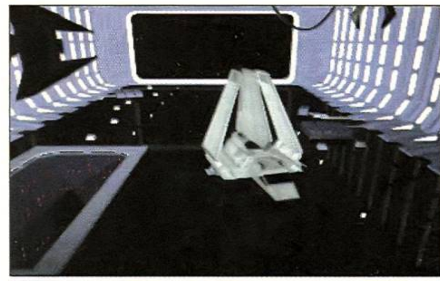
Chapter 10: Speeder Bikes



Auf den Hovercraft-Bikes

Kapitel zehn wartet mit einer Episode auf, die Star-Wars-Fans äußerst bekannt vorkommen wird. Die Hoverbikes haben für die beiden Spione den Vorteil, unterhalb der Scan-Grenze der Sensoren in feindliches Gebiet eindringen zu können - und sie sind blitzschnell.
Oft sieht Luke aber den Wald vor lauter Bäumen nicht. Ähnlich wie während Kapitel 7 folgt er grob den vorausgehenden Flugbewegungen Ru Murleens' und läßt sich durch Flugsaurier oder quallenähnliche Gebilde nicht aus der Ruhe bringen. Im Interesse der eigenen Sicherheit sollte er jedoch den einen oder anderen Schuß nebenbei riskieren, wobei er tunlichst nicht zu weit von der Ideallinie abweicht.

Chapter 11: Aboard The Terror



Geschafft, endlich an Bord.

Sofort nachdem die zwei Rebellen an Bord des imperialen Schiffes sind, fallen sie einem aufmerksamen Offizier in die Hände und werden enttarnt - nur kann sich der Uniformträger nicht lange über den Erfolg freuen.
Während die Begleiterin eine weitere Tür öffnet, hat Skywalker (oder dessen Sohn?) abermals Horden heranstürmender Truppen am Hals. Ständiger Beschuß der Plattform links oben sowie der Stelle etwas unterhalb hält die Gegner auf Distanz (der Trick funktioniert auch im weiteren Verlauf gut). Den Froschkopf rechts auf dem Laufsteg darf er dabei freilich nicht aus den Augen verlieren.



Was sucht ihr in diesem Sektor?

'Draufhalten' heißt es auch in der zweiten Szene, wo Darth Vaders' Schergen unvermittelt hinter Schaltschränken hervorspringen. Nur Feiglinge gehen hier in Deckung, erfahrene Kämpfer lassen das Fadenkreuz abwechselnd links und rechts auswandern.



Wer wird denn gleich den Halt verlieren...

Au weia, in der dritten Episode des Kapitels fehlt die Laufbrücke auf der rettenden anderen Seite. Am Abgrund stehend, nimmt der Rebell den Beschuß des Tors (zwei Mann, leicht zu treffen) sowie des Oberdecks (schwieriges Ziel) auf.
Geräuschvoll rappelt eine Einmannfähre vorbei (Vorsicht, Handgranaten). Rookie sucht Deckung (sekundärer Aktionsknopf am Joystick oder an der Tastatur) oder knallt die Explosivkörper noch in der Luft ab. Zu guter Letzt zappt er auf Anweisung die drei beleuchteten Stütz-Zapfen weg. Die Brücke fällt herunter, unsere Helden sind vorerst in Sicherheit.

Chapter 12: The Sewer

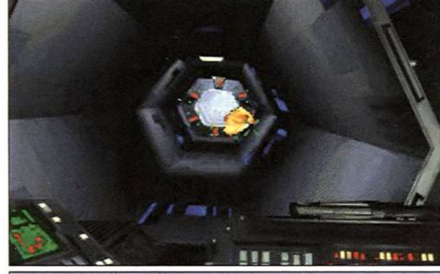


Nicht schlecht, so'n Infrarot-Sichtgerät.

Wohin? Ins Unterdeck! Infrarot-Sichtgeräte erleichtern die Orientierung, schränken aber das Sichtfeld leicht ein. Aufgepaßt, hinter jeder Biegung könnte eine Wache lauern. Bereits nach den ersten Schritten greifen jeweils bis zu drei Gegner an. Da es rechts nicht weitergeht, erfolgt linker Hand eine Attacke durch herabspringende Angreifer, sowie erstmals durch schwebende Wachdroiden. Die beiden werden kurz hintereinander abgeschossen, der rechte Mann danach.
Ein naher Frachtaufzug dient als Fluchtmöglichkeit. Bei Öffnung der Tür geht es gleich wieder rund. Hoffentlich wartet oben in der Startrampe niemand. Der Einstieg in den Tie-Fighter gelingt jedenfalls unbemerkt. Diesmal glückt auch das Entkommen durch das Tor.

Chapter 13: Escaping The Star Destroyer

Alarm auf Deck vier! Getümmel in der Halle. Andere Schiffe starten und versperren den Weg. Die Hangarflügel werden geschlossen. Es bleibt als Alternative nur, das Innere des Sternenzerstörers zu durchfliegen.



Flucht aus dem Sternenzerstörer

Analog zur neunten Episode werden die Schilde, die die Rohrsegmente gegeneinander abschotten, ausgeschaltet. Zunächst sind lediglich drei, dann zweimal je sechs der auffällig rot flackernden Generatoren zu eliminieren. Hier wirkt sich das Beharken selbst aus größter Entfernung segensreich auf die Schadensanzeigen aus.
Nun schließt sich eine etwas knifflige Passage an, in deren Verlauf fest installierte Geschütztürme auszuknipsen sind. Wenn dabei Prioritätsprobleme gemäß dem Motto „Soll ich schießen oder lenken?" aufkommen, sollte der Pilot immer erst grob steuern und das Ziel erfassen, dann flink Dauerfeuer aufnehmen, fein einlenken und erst in letzter Sekunde auftauchenden Hindernissen - etwa den sich schließenden Toren - ausweichen.
Ein paar Alibigegner greifen noch an, bevor Kurs auf den Hauptreaktor genommen wird. Dort angelangt, beginnt ein Rundkurs (einmal links und einmal rechts herum) um den Kern, wobei herumschwirrende Droiden mehr behindern, als sie stören. Schließlich läuft der Sternzerstörer heiß. Naja, zwei Runden wird das Ding schon durchhalten.



Im Reaktorkern

Chapter 14: TIE Attack

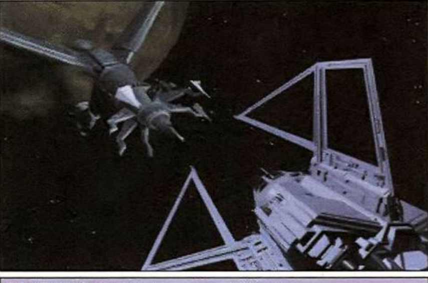


Das Ende ist nicht mehr aufzuhalten

Während das Duo Kurs auf den Rendezvous-Punkt nimmt, enttarnen imperiale Einheiten direkt vor der Kanone. Feuer frei! Im Moment des Schußes werden die Ziele sichtbar. Verdachtshalber beginnt Rookie One deshalb mit Dauerfeuer in die Mitte, wobei er kleine Streuungen einbaut. Eine Abwehr aller feindlichen Schiffe erscheint unmöglich - da gelingt es der Gefährtin in großer Bedrängnis, den Tarnschirm zu aktivieren - die Gefahr ist damit gebannt.

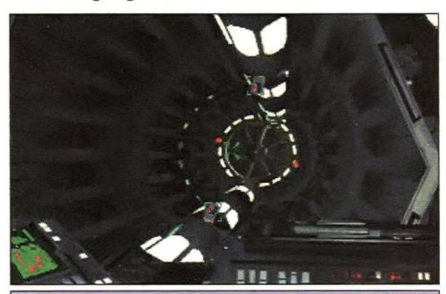
Chapter 15: Imdaar Alpha

Die Zwischensequenz kündet vom kläglichen Ende des hoffnungsvollen Befehlshabers Darn. Vader wird nun selbst Hand anlegen müssen. Auf Rebellenseite verläuft zunächst der Einflug in die Spitze des spinnenähnlichen Gebildes ungestört, doch bald wird's zunehmend hektisch.



Die Dockingstation

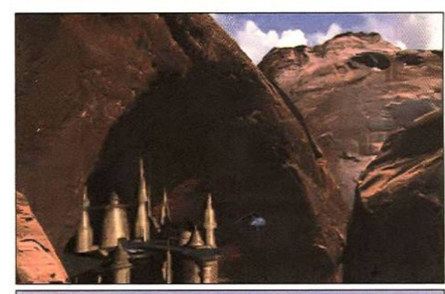
Wilde Wechsel von Röhre zu Röhre (Achtung, 90-Grad-Kurven!) sind angesagt. In jeder laufen beleuchtete Säulen auf und ab (je 2). Daran entlang sind Geschütztürme angebracht. Zum Wohl der eigenen Schilde müssen mindestens auf einer Seite die Anlagen vollständig ausgeschaltet werden. Auch beim Wechsel von einem Rohr zum nächsten sind noch Abschüsse möglich.
So genau wollte Luke die Tie-Fighter-Fertigung nun auch nicht sehen: in der Halle schwenken todbringende Roboter-Arme auf und ab. Rechts ab hinter einem Tor erwarten ihn weiß-blaue Bojen, die allerdings relativ langsam feuern. Anschliessend durchquert der tollkühne Flieger wiederum eine Fertigungshalle mit Robotern.



Die Verteidigung ist bestens gerüstet

Zuletzt fliehen die Rebellen durch einen Kanal, der in der Mitte einen dicken roten Laserstrahl und an den Wänden kreisrunde Energiefelder aufweist. Vorsicht vor dem Strahl und dem begrenzenden Energiefeld (blaue Ringe). Behindert wird die Flucht durch grün markierte Objekte, die von mehreren Seiten losballern.
Ein Energiestrahl durchtrennt die Basis der planetarischen Station, die unvermeidliche Explosion des Docks (an dem der Sternzerstörer festhängt) ist die Folge. Das Schicksal des Mannes mit der Maske scheint besiegelt.

Finale – The Return Home



Rückkehr zur Basis unter dem Felsendom

Eitel Sonenschein im Stützpunkt der Rebellen unter dem Felsendom. Es ist gelungen, ein intaktes Schiff mit Tarnvorrichtung zu erbeuten. Die Begrüßung fällt erwartet herzlich aus.



Da kann man ja fast neidisch werden!

Ein Happy-End? Nicht ganz - denn ein Selbszerstörungsmechanismus läßt das Wunderwerk imperialer Technologie in Flammen aufgehen und verhindert somit die Analyse, darüberhinaus ist Oberbösewicht Vader ein weiteres Mal die Flucht gelungen.
Auf Wiedersehen im nächsten Teil!

May the force be with you!

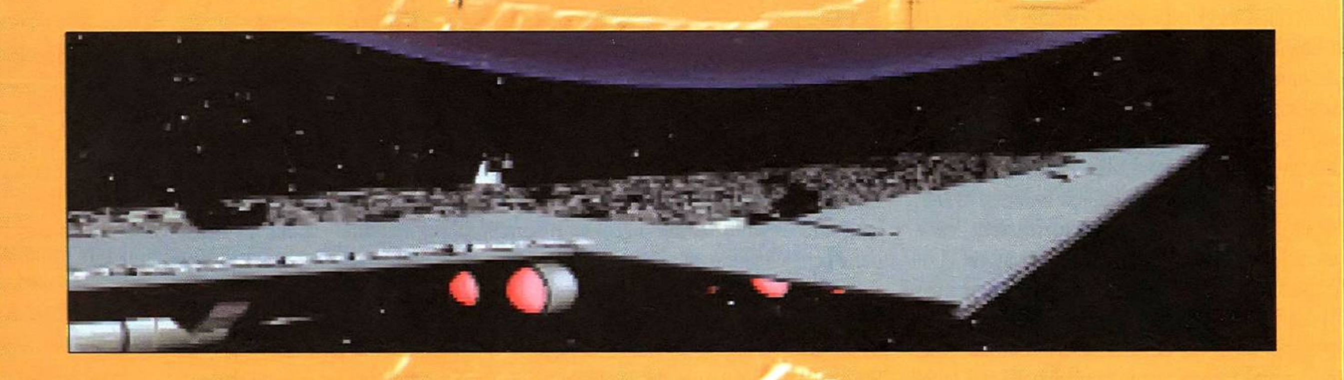


PASSWÖRTER ZU REBEL ASSAULT II

Die Codes werden auf dem Bildschirm mit der Level-Übersicht eingegeben. Lediglich Custom 1 und Custom 2-Piloten haben identische, die anderen Schwierigkeitsgrade jeweils eigene Passwörter.

Einfach Cursor auf die Zeile mit der gewünschten Ebene stellen und eingeben:

Level 2 :	**Jabba**	**Ewoks**	**Bantha**	**Anakin**	**Wookiee**
Level 3 :	**Endor**	**Chewie**	**Katana**	**Kenobi**	**Droid**
Level 4 :	**Lachton**	**Dankin**	**Dengar**	**Fortuna**	**Rodian**
Level 5 :	**Borsk**	**Noghri**	**Pellaeon**	**Modon**	**Bpfassh**
Level 6 :	**Kroyies**	**Chamma**	**Ithull**	**Ommin**	**Kshyy**
Level 7 :	**Auril**	**Bogga**	**Stenness**	**Rekkon**	**Torve**
Level 8 :	**Kampl**	**Incom**	**Myrkr**	**Shazeen**	**Sluissi**
Level 9 :	**Ferrier**	**Kothlis**	**Churba**	**Kiirrium**	**Palanhi**
Level 10 :	**Galia**	**Krath**	**Artoo**	**Gundark**	**Drokko**
Level 11 :	**Denarii**	**Siosk**	**Satal**	**Dianoga**	**Natth**
Level 12 :	**Sadow**	**Adegan**	**Lobue**	**Atuarre**	**Sabacc**
Level 13 :	**Onderon**	**Amanoa**	**Deneba**	**Essada**	**Andur**
Level 14 :	**Aleema**	**Ambria**	**Sturm**	**Paploo**	**Arkania**
Level 15 :	**Cathar**	**Sylvar**	**Crado**	**Nashtah**	**Diath**
Finale:	**Dominis**	**Miraluka**	**Carrack**	**Pestage**	**Dreebo**



GABRIEL KNIGHT II THE BEAST WITHIN

Prolog

Nachdem Gabriel im ersten Teil das Schloß Ritter von seinem Onkel geerbt hat, hat er sich für ein Jahr in Deutschland nach Rittersberg auf die Familienburg zurückgezogen, um an einem neuen Buch zu schreiben und die Vodoo-Geschehnisse zu verkraften. Doch lange läßt man dem Schattenjäger keine Ruhe. Eines warmen Sommerabends kommen einige Leute aus dem Dorf zum Schloß, um Gabriel zu sprechen. Verwandte des Gasthofbesitzers Werner Huber haben sie hergeschickt. Ihre kleine Tochter wurde auf ihrem Bauernhof in Lochham bei München von einem Wolf angefallen und getötet. Zudem kommt noch, daß aus dem Münchener Zoo zwei Wölfe augebrochen sind. Für Gabriel scheint diese Geschichte im ersten Moment nichts Ungewöhnliches zu enthalten, doch Werner Huber glaubt, daß sie es nicht mit irgend einem Wolf zu tun haben. Er war nämlich zum Zeitpunkt des „Unfalls" bei seinen Verwandten und hat das hündische Raubtier etwas genauer gesehen. Sein Blick, ja seine Augen waren menschlich, so berichtet er aufgeregt - es war ein Werwolf. Nach einigem hin und her dann hat er Gabriel breitgeschlagen, nach Lochham zu fahren, und sich in diesem Fall etwas umzuhorchen - und am besten der Gestalt der Nacht den Garaus zu machen.

Chapter 1



A zünft'ges Zimmer hat der Bua!

München – Lochham

Gabriel hat von den Münchener Hubers ein eigenes Zimmer für die Unterkunft gestellt bekommen. Nachdem er seine müden Glieder auf der Bank durch einige Stunden Schlaf etwas erholt hat, öffnet er seine Reisetasche und entnimmt ihr den Familiendolch der Ritters, sein Portemonnaie und einen Brief. Der Brief kommt von seiner Familienanwaltskanzlei Übergrau in München - er betrifft die Übereignung des Ritterschlosses an Gabriel und enthält noch eine kleine Einladung, daß Gabriel mal bei Übergrau vorbei schauen sollte, falls er gerade in der Gegend ist. Weiterhin findet Gabriel noch einen Brief von Grace, in dem aber nicht sehr viel nützliches steht.
Gabriel schaut sich noch etwas in seiner Schlafbutze um und entdeckt auf dem Tisch neben der Tür die aktuelle Ausgabe der „Freistaat Bayern Zeitung". Viel kann er nicht aus dem deutschen Kaudawelsch erkennen, aber daß es um die entlaufenen Wölfe geht, ist offensichtlich. Weiterhin erfährt er, daß Kommissar Leber von der bayerischen Kriminalpolizei für diesen Fall zuständig ist.
Mit all diesen Informationen bewaffnet, setzt Gabriel sich an den Tisch, um mit den bereitliegenden Schreibutensilien einen Brief an seine Angestellte Grace Nakimura, die ihm auch schon im ersten Teil mit Rat und Tat zur Seite gestanden hat, zu schreiben. Doch diesmal möchte Gabriel auf jeden Fall vermeiden, daß die gute Grace, die im Moment wohl im heimischen New Orleans Bücher in seinem Buchladen verkauft, sich wieder Sorgen macht und deswegen extra über den großen Teich schippert. Also schreibt Gabriel nicht viel über seinen neuen Fall und beläßt es bei einigen hölflichen Floskeln.

Anschließend wendet er sich dem großen Schrank zu, an dem ein Zettel zu hängen scheint. Und tatsächlich, es ist eine Nachricht von den Hubers für Gabriel: die Schlüssel für das Auto hängen unter dem Spiegel, und Gabriel sollte möglichst nur bis zur U-Bahn-Station Lochham fahren und von dort aus eine der Schnellbahnen nehmen - tja, auch in den Staaten macht sich wohl nun etwas mehr Umweltbewußtsein breit... Gabriel nimmt sich also den Schlüssel vom Spiegel und geht nach draußen. Er biegt nach links zum Holzbrunnen ab und untersucht die matschige Erde vor dem Brunnen. Und schon stößt er auf einen Pfotenabdruck. Als ungelernter Biologe kann Gabriel nun nicht genau sagen, von welchem Tier diese Riesenpranke stammt und staunt dafür dann eben um so mehr über ihre Größe. Geschockt geht er weiter zu den Bäumen und findet in der aufgewühlten Erde vor dem Wald noch eine Spur von dem großfüßigen Lebewesen: rotbraunes Haar.
Gabriel steckt es ein und begibt sich zu dem Schuppen neben der Eingangstür der Huber- Farm. Hier entdeckt er einen Beutel schnellhärtenden Zement, ein Waschbecken und einen Metalleimer. Den Metalleimer füllt er mit Wasser und etwas Zement und macht sich dann wieder auf den Weg zum Pfotenabdruck, um, wie er es in den deutschen Fernsehkrimis gelernt hat, einen Abguß zu machen.

Hat er alle Beweisstücke beisammen, fährt er los nach Lochham (Schlüssel mit Auto benutzen). Auf dem Schnellbahnplan wählt er den Prinzregentenplatz als Zielstation aus und düst los.

München – Prinzregentenplatz

Auf der Polizeiwache angekommen, versucht Gabriel, dem Schalterbeamten klarzumachen, daß er mit Kommissar Leber sprechen möchte, doch irgendwie meint der korrekte Beamte mit dem Sprachfehler, daß Gabriel keinen Zutritt zu den Chefetagen der Münchener Kriminalitätsverhütung hat, und so schickt er ihn mit der Bemerkung „Kommissar Leber ist beschäftigt" wieder nach hause.

München – Thalkirchen

Na gut, dann fährt Knight eben zum Zoo nach Thalkirchen. Hier liest er das Wolfsschild und erfährt den lateinischen Namen für die europäischen Hundeurväter - Canis Lupus Lupus.
Dann stellt sich der Amerikaner an's Gitter zum Wolfgehege, und versucht, eines der grauen Viecher durch Rufen zu sich zu locken, doch der Versuch schlägt fehl.
Vielleicht kann ihm aber der Tierwärter Thomas weiterhelfen, denkt sich Gabriel, und beginnt ein kleines Gespräch mit dem Futterausteiler. Er fragt ihn über sich selbst aus („himself"; 2 x), über diesen „Dr. Klingmann", die Wölfe im Zoo („wolves"), die vermißten Wölfe („missing Wolves"), wie die Pelztiere überhaupt ausbrechen konnten („how could the wolves escape?") und was Thomas über die Morde denkt („what do you think about the killing wolves?").
Anschließend geht Gabriel zum Leiter der Veterinärabteilung im Münchener Zoo, Dr. Klingmann. Er findet sein Büro links von seinem Standpunkt aus.
Auch mit dem Obertierarzt unterhält Gabriel sich, und zwar über folgende Punkte: er fragt ihn wieder über seine eigene Persönlichkeit aus („himself"; 2 x), die Nachforschungen („research"), die Wölfe („wolves"), die vermißten Wölfe („missing wolves"), wie lange die Wölfe schon vermißt werden („how long are the wolves missed?"), ob die Wölfe aus dem Zoo an den Morden beteiligt sein können („could the zoo wolves be part of the murders?"), warum Wölfe Menschen umbringen könnten („why should the wolves kill human beings?") und wie ein Wolf sich sein Opfer aussucht („how does a wolf choose its victim?"). Das waren fürs erste alle Fragen, die Gabriel an Klingmann hatte, und so macht er sich wieder auf zur U-Bahn-Station und fährt zum Marienplatz.


Besuch im Zoo.


Rechtsanwalt Harry Übergrau – der freundlichste Deutsche, dem Gabriel begegnet...

München – Marienplatz

Hier geht Gabriel nach links in die Passage und liest bei den schwarzen Schildern, daß von seinem Anwaltsbüro. Nun weiß er genau, in welchem Stockwerk er die Anzugmänner findet, und begibt sich hinauf.
Oben wird er in das Büro von Harald Übergrau, dem Leiter der Kanzlei geführt. Mit dem Youngstar des Anwaltbüros redet er über ihn selbst („himself"), München („Munich"), das Ritter-Erbe („Ritter estate") und die ungewöhnlichen Morde („mulation killings").
Dann verläßt Gabriel das Büro wieder und geht den Marienplatz nach rechts runter, bis er an die Ecke zur Dienerstraße kommt. Hier gibt er den Brief bei der kleinen, gut versteckten Postfiliale auf (nicht die Briefkästen beim Brunnen, sondern die Eingangstür mit dem weißen Schild in der Dienerstraße!) und fährt dann mit der U-Bahn wieder zum Huber-Hof.

München – Lochham

Hier setzt er sich in sein Zimmer mit der eigenen Eingangstür und bastelt sich aus der Tonbandaufnahme von dem Gespräch mit Klingman seine eigenen Anordnungen für den Zoo. Da Gabriel für seine weiteren Untersuchungen die Wölfe aus der Nähe betrachten müßte, von Klingmann aber keine Erlaubnis bekommt und Thomas nicht dazu überreden kann, einfach so mit ihm in das Gehege zu gehen, schiebt er die Klingmann- Kassette ins Laufwerk A und ein leeres Tape ins Laufwerk B des Diktiergerätes und häkelt sich aus den einzelnen Worten in mühevoller Kleinarbeit den Satz „Thomas? Herr Dr. Klingmann here. Show our wolves to Mr. Knight." zusammen.
Dann geht's wieder nach draußen zum Auto und damit zur nächsten Park-and-Ride-Station.

München – Thalkirchen

Gabriel eilt in das Büro von Klingmann und findet es leer vor. Aus Klingmanns Mantel fischt er sich eine Art Zertifikat, daß er sich jetzt aber noch nicht genauer anschaut.
Mit dem Diktiergerät begibt er sich zum Walkie-Talkie, daß auf Klingmanns Schreibtisch liegt, und spielt den Satz für Thomas vom Splice-Tape ab. Nun verläßt er das Büro wieder und sucht Thomas vor der Wolf-Tafel auf.
Gabriel spricht ihn kurz an, und erfährt dann, daß Thomas die Anordnung vom vermeintlichen Dr. Klingmann hat, Gabriel die Wölfe zu zeigen. Mit einem etwas verschmitzen Grinsen auf den Lippen macht Gabriel sich dann auf, dem Wärter ins Wolfgehege zu folgen. Drinnen angekommen, lockt Thomas auch schon eins von den grauen Tieren mit einem Leckerli an. Gabriel begutachtet die Namensmarke, die am Hals des Tieres baumelt und streichelt dann das Wölfli ein bißchen, um sich dabei unauffällig einige graue Haare zu klauen. Das hätte er jedoch nicht machen sollen, denn sobald er die Wolfslady berührt hat, wird ihr Ehemann im anderen Gehege eifersüchtig und fängt zu knurren an. Der richtige Zeitpunkt für die beiden einzigen menschlichen Wesen im Käfig, das Gelände zu räumen.
Draußen, etwas außer Atem, beschwert Thomas sich noch bei Gabriel, daß der soetwas nie hätte tun dürfen. Kleinlaut verabschiedet sich der amerikanische Autor und macht sich auf den Weg zur U-Bahn.

München – Marienplatz

Im Anwaltsbüro Übergrau spricht Gabriel dann wieder mit seinem Lieblingsanwalt Harald und bittet ihn, ihm mit den animalischen Beweisstücken weiterzuhelfen. Übergrau hat aber von Biologie nun auch nicht so die Ahnung, und so überläßt er die Erklärungen lieber seinen Freunden an der Universität. Er ruft also bei der Münchener Uni an und bestellt einen Termin für Gabriel mit einem Zoologen.
Also geht Gabriel wieder zur U-Bahn und fährt zur Universität, die sogar mit einer eigenen Haltestelle bedacht wurde.




Auch die Studenten unterstützen Gabriel bei seinen Ermittlungen.

München – Universität

Gabriel platzt in den Übungsraum von Professorenassistent Michael herein und hält diesem den Tatzenabdruck und die beiden Haarproben der Reihe nach unter die Nase. Dieser analysiert die drei Proben, kann aber nichts genaues darüber sagen, außer daß die grauen Haare eindeutig von einem europäischen Wolf stammen und die Pfote irgendwie zu groß für einen Wolf ist. Letztendlich kommt er zu dem Schluß, daß die rötlichen Haare und die Tatze irgendwie aus einer ungewöhnlichen Kreuzung stammen müßten - als wenn sich ein Wolf und ein etwas größeres Wesen gepaart hätten. Er schreibt seine gewonnen Erkenntnisse noch in einem Analysebericht nieder und Gabriel macht sich wenigstens etwas schlauer wieder auf den Weg zur Huber-Farm.

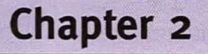
München – Lochham

In seinem Zimmer schaut Gabriel sich erstmal das Zertifikat aus Klingmanns Mantel etwas genauer an: ein Jagdschein, soviel erkennt der deutsche Spieler. Gabriel kann damit nicht viel anfangen, entdeckt auf der Rückseite jedoch noch eine spiegelverkehrte Inschrift. Mit dem Spiegel in seinem Zimmer kann er dann auch die Buchstaben entziffern, allerdings ohne daß er nun die „Königlich-Bayerische Hofjagdloge" irgendetwas zuordnen kann. Da fällt ihm dann Übergrau ein, der ihm angeboten hat, Gabriel bei allen Übersetzungsproblemen zu helfen. Also wieder ab in Münchens City.

München – Marienplatz

Gabriel stürmt in das Büro von Harald Übergrau und hält diesem den Jagdschein unter die Nase. Übergrau erzählt ihm kurz, daß das so etwas wie eine „hunting license" ist und was man sich unter der „Königlich-Bayerischen Hofjagdloge" vorzustellen hätte.
Dann macht Gabriel sich wieder auf den Weg in die Dienerstraße zur Nummer 54, wo er den Jagdclub finden sollte.

Er spricht in der Empfangshalle mit dem Portier Xaver, der dem Amerikaner sehr skeptisch gegenübersteht. Mit den Sätzen „ich bin ein Hobbyjäger" („I'm an avid hunter") und „ich bin Mitglied einer prominenten deutschen Familie" („I'm a member of a prominent German family") kann er den korrekten Türsteher schon etwas überzeugen, doch als der nach Beweisen dafür fragt, muß Gabriel passen. Also begibt er sich wieder zu Übergrau, den er nach seinem Stammbaum fragt („Ritter family papers").
Gabriel geht wieder zurück zur Hofjagdloge und überreicht Xaver mit den Worten „I tell you, I am a Ritter of Rittersberg" die Familienpapiere.
Das hat wohl auch der Baron von Glower, der Gründer des Clubs, mitgekriegt, und so lädt er Gabriel ein, im Club zu verweilen.


Chapter 2

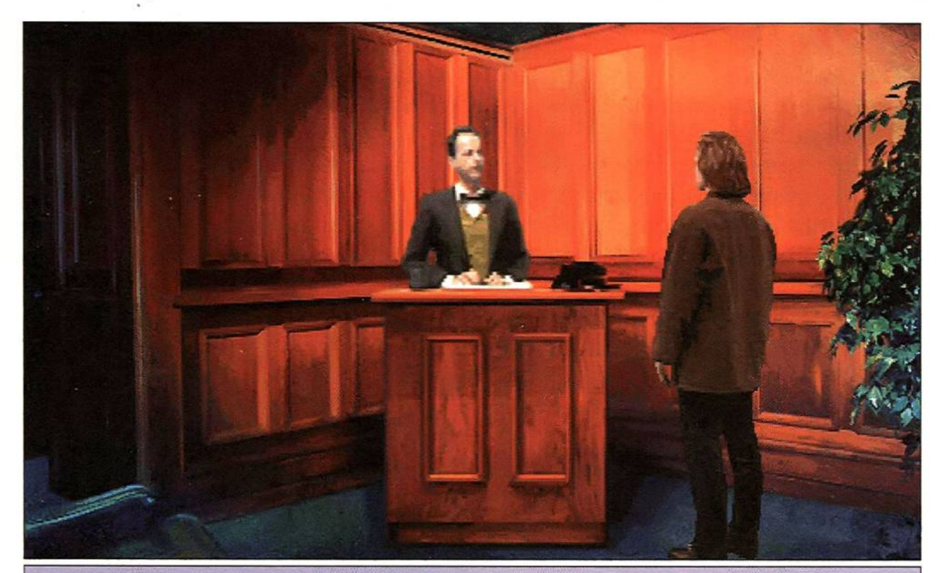
Rittersberg – Schloß Ritter

Grace hat es in New Orleans vor lauter Sorge nicht mehr ausgehalten, und so hat sie sich das nächste Flugzeug nach Deutschland geschnappt und ist zum Ritterschloß gefahren, um dort Gabriel zu treffen. Doch sie trifft nur auf Gerde, Gabriels entfernt Verwandte und Hüterin des Schlosses. Sie gibt Grace ein Zimmer auf der Burg, will ihr aber nicht verraten, wo sie Gabriel finden könnte.
Am nächsten Morgen erkundet Grace ihr Zimmer und findet heraus, daß die Tür zur Bücherei neben ihrem Bett verschlossen ist. Also verläßt sie ihr Zimmer ersteinmal und geht die Treppen zur Haupthalle des Schlosses herunter. Hier trifft Grace auf Gerde, mit der sie auch noch ein paar Worte wechselt: sie fragt Gerde über Gabriel aus (2x), über sie selbst („herself"; 2x), über Gabriels Nachforschungen („Gabriel's research"; 3x) und über die verschlossene Tür in ihrem Zimmer („locked door"). Viel erfährt Grace jedoch nicht, außer daß ihr vielleicht Werner Huber im Gasthof mit Gabriel-Informationen weiterhelfen könnte, und daß die verschlossene Tür zur Schattenjägerbücherei führt. Zutritt dahin haben aber nur Schattenjäger...
Da es im Schloß für Grace momentan nichts mehr zu tun gibt, macht sie sich auf in die City von Rittersberg.


Mit dem Kaminklempner im Zimmer schläft Grace gleich viel besser.

Rittersberg – Dorfmitte

Grace betritt den Gasthof „Goldener Löwe" und redet mit dem Wirt Werner Huber über ihn selbst („himself"; 2x), Wolfgang (2x), Rittersberg und Gabriels Fall („Gabriel's case"). Dann fragt sie ihn noch, wo sie Gabriel finden kann („where can I find Gabriel?"), ob er weiß, wie lange Gabriel weg sein wird („do you know how long Gabriel will be gone?"), worum es sich in seinem Fall überhaupt handelt („what ist the case about?") und was es mit den Werwölfen auf sich hat („werewolves"; 2x).
Lange Rede, kurzer Sinn: Werner Huber rückt auch nicht mit den gewünschten Informationen rüber, sagt Grace aber ganz genau, wenn er etwas nicht erzählen möchte. Den wichtigsten Hinweis, den Grace erhält, ist der, daß man in Rittersberg jedenfalls nicht das erste Mal von Werwölfen hört.


Genau so, wie man sich eine Hofjagdloge vorstellt, gell?


Wo ist denn der Stammtisch?

Grace Nakimura verläßt den Gasthof wieder und geht nebenan zu der blauen Tür - zum Rathaus. Hier redet sie mit dem Bürgermeister der Gemeinde, Herrn Habermas, und erfährt bei ihm einige Dinge über ihn selbst („himself"), Rittersbegr (2x), dieses Gebäude („this building") und frühere Werwolffälle („trial reords"). Dann geht sie wieder rauf auf's Schloß.

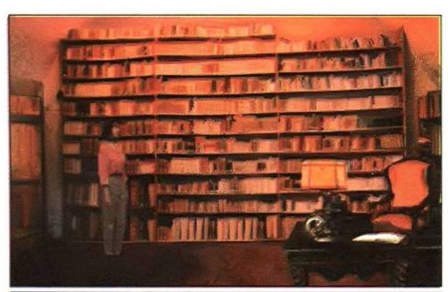
Rittersberg – Schloß Ritter

In ihrem Schlafzimmer findet sie den unaufgeräumten Arbeitsplatz des Kamintechnikers vor. Grace nimmt den Kamin etwas genauer unter die Lupe und findet dann in der Werkzeugkiste des Handwerkers einen Schraubendreher. Nun schaut sie sich nochmal den Kamin an und entdeckt an der Stelle, an der eigentlich auch ein Zierstein sein müßte, ein Loch im Zement. Mit dem Schraubenzieher bohrt sie etwas in der Vertiefung herum und öffnet so einen Geheimgang, in den sie durch den Schrank gelangt.


Zu jeder Burg gehört auch ein Geheimgang.

Im Geheimgang geht sie nach rechts weiter und erreicht nach wenigen Schritten Gerdes Schlafzimmer, in dem sie den Geheimgangschrank öffnet und den Schlüssel an sich nimmt.
Zurück in ihrem Zimmer schließt Grace mit dem Schlüssel die Tür zur Bibliothek auf und stöbert in den Bücherregalen herum: aus dem mittleren Regal nimmt sie sich ein Buch über Werwölfe und findet dabei noch gleich einen Brief an König Ludwig II. Beides liest sie im Inventar, bevor Gerde hereinkommt und ein kleiner Streit zwischen den beiden Frauen entflammt.

Nachdem sich die Gemüter wieder etwas beruhigt haben, nimmt Grace sich das Tagebuch von Viktor Ritter aus dem rechten Regal, liest es, nimmt sich aus dem selben Regal das Tagebuch von Christian Ritter, liest auch dieses, und geht zum Schreibtisch. Von hier aus ruft sie Professor Barclay in Amerika an (Barclays Visitenkarte mit dem


Bei soviel zu lesen kann schon leicht Langeweile ausbrechen.


Auch das Rathaus braucht seinen mystischen Platz.

Telefon benutzen), und bittet ihn, für sie etwas über Ludwig II herauszufinden. Dann begibt Grace sich wieder in die wahnsinnig große City von Rittersberg

Rittersberg – Dorfmitte

Hier angekommen, geht sie wieder zum Rathaus und redet mit Bürgermeister Habermas über die Wewolffälle („trial records") und fragt ihn, warum sie den Werwolf nach Rittersberg gebracht haben („why did they bring the werewolf to Rittersberg?"), was mit dem Werwolf nach seiner Rückverwandlung passierte („what happened to the alleged werewolf?"), wo der Werwolf gefangen gehalten wurde, während er in Rittersberg war („where was the werewolf kept when it was here?"), ob der Werwolf sich jemals wieder in einen Menschen zurückverwandelte („did the werewolf ever change back?") und warum man überhaupt wissen wollte, wer sich hinter der tierischen Schnauze verbarg („why did they want to find out who the man was?").
Dann bringt Habermas Grace in die Höhle vom Rathaus, wo der Werwolf gefangen gehalten wurde. Grace schaut sich das Fenster an und kann die St. Georgs-Kirche von Rittersberg erkennen. Dabei fällt ihr der Satz von Habermas ein: sein letzter Wille war ein Pfarrer aus der St. Georgs-Kirche. Grace geht zurück zu Habermas und fragt ihn nach alten Kirchenakten („church records"). Da der diensthabende Pfarrer in der Kirche kein englisch spricht, Habermas die Akten aber auch nicht bei sich hat, gibt er Grace einen Zettel für Pfarrer Getz mit, Grace doch bitte die betreffenden Akten auszuhändigen.
Mit dem Zettel geht Grace dann zur Kirche, gibt Getz den Zettel und schleift die Akten wieder zurück zur Bürgermeisterstube. Dort drückt sie Habermas die Paiere in die Hand und bittet, ihr das Geschreibsel zu übersetzen („church file"). Einige interessante Hinweise später endet auch schon wieder das Gespräch zwischen den beiden und Grace macht sich auf in den Gasthof, wo sie mit Huber über Ludwig II redet (2x). Dann schaut sie sich noch die Ludwig-Bilder an der Wand an und kraxelt wieder hinauf zum Schloß.

Rittersberg – Schloß Ritter

In derBücherei findet Grace auf dem Schreibtisch eine Schreibmaschine, mit der sie Gabriel einen netten Brief schreibt, und ihn bittet, ihr seine Adresse zu verraten. Außerdem packt sie noch die Bücher, die sie hier oben gefunden hat, dazu und tütet das ganze schön ein.
In der Haupthalle des Schlosses drückt sie Gerde das Päckchen in die Hand, diese blickt verdutzt und fragt Grace, was das bitteschön soll. Da auch sie Gabriels genaue Adresse nicht weiß, gibt sie Grace die des Anwaltsbüros und schickt die Amerikanerin damit runter in's Dorf.



Im Zeichen der Privatisierung hätte man die Post eigentlich in der Gaststätte nebenan einbauen müssen...

Rittersberg – Dorfmitte

Auch im kleinen Rittersberg gibt es eine Postfiliale - Grace klingelt, und die Postangestellte kommt gelaufen. Nachdem Grace das Päckchen bezahlt hat, kehrt sie auf's Schloß zurück und macht am Abend eine eigenartige Begegnung mit einem amerikanischen Dämonologen-Paar, das den Schattenjäger mal leibhaftig vor sich sehen wollte.

Chapter 3

München – Lochham

Neuer Tag, neues Glück. Gabriel schnappt sich die nächste Ausgabe der „Freistaat Bayern Zeitung" und erfährt, daß die Killerwölfe wieder zugeschlagen haben. Also nichts wie ab in die Stadt und Spuren sichern.

München – Marienplatz

In Übergraus Büro erfährt Gabriel im Gespräch mit Harry einiges über Ludwig II (2x) und nichts über den „Schwarzen Wolf" („the Black Wolf").

Betrübt macht Gabriel sich auf zum Kuckucksuhren-Laden auf den Flaniermeile am Marienplatz. Er schaut sich kurz das Schaufenster an und betritt dann den Laden. Hier interessiert er


Das erinnert irgendwie an „Police Quest"...

sich für die linke Uhr auf der Theke - eine Specht-Kuckucksuhr mit Weckerfunktion. Gabriel kauft sich die kitschige Touristenattraktion und geht dann zur Dienerstraße, wo er den Tatort des in der Zeitung beschriebenen Wolf-Mordfalls vorfindet.

Da Kommissar Leber weder auf die Rufe noch auf die Visitenkarte von Gabriel reagiert, läßt dieser sich etwas rauhere Methoden einfallen, um Lebers Aufmerksamkeit zu erlangen: er steuert genau auf die Fernsehreporterin zu und reibt ihr Michaels Analysebericht unter die Nase. Prompt schmeißen die TV-Leute die Kameras an und nehmen ein Interview mit Gabriel über dessen neue Erkenntnisse auf. Lange läßt sich Leber das nicht gefallen, geht dazwischen und macht mit Gabriel einen Termin aus.

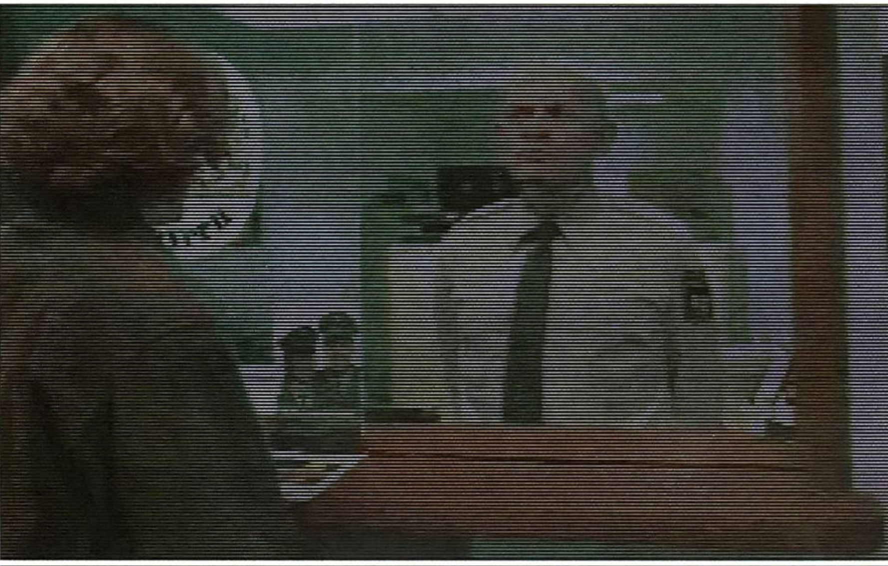
Zufrieden macht sich der amerikanische Pixelautor auf den Weg zu seinen neuen Freunden in der Hofjagdloge. Hier schnackt er ein bißchen mit Xaver über den Club („the club"), wie lange die königlich-bayerische Hofjagdloge schon existiert („how long has the club been around?"), was 1970 passierte („what happened in 1970?"), wieviele Mitglieder es gibt („how many members are there?"), wie oft die Mitglieder auf Jagd gehen („how often do the club members go hunting?"), über die anderen Mitglieder („club members") und über den Schwarzen Wolf („the Black Wolf").

Mit diesen Infos begibt Gabriel sich dann in den Meeting-Raum und von dort aus durch den rechten oberen Gang zur Hintertür. In der Pflanze versteckt er, nachdem er sie aufgezogen hat, seine Kuckucksuhr, eilt zurück zu Xaver und wartet, bis der auf das vermeintliche Klopfzeichen reagiert und zur Hintertür rennt. Dann macht Gabriel sich daran, Xavers Schreibpult zu durchsuchen. Er öffnet die Schublade und entnimmt ihr das Schlüsselbund. Wenn Xaver zurück an seinem Platz ist, geht Gabriel Richtung Hintertür, schließt die linke Tür zum Keller auf und nimmt die Kuckucksuhr wieder aus der Pflanze. Er zieht die Uhr auf, versteckt sie wieder in dem Gestrüpp und geht wieder ins Foyer, um darauf zu warten, daß Xaver nocheinmal nach hinten geht. Ist Xaver wieder verschwunden, packt Gabriel die Kellerschlüssel wieder an ihren richtigen Platz und wartet auf die Rückkehr des Portiers.

Nun kann er in Ruhe zur Kellertür gehen und in den tieferen Raum herabsteigen.



Wo der Adel seine Finger im Spiel hat, geht aber auch nichts mit richtigen Dingen zu!



Die deutsche Polizei handelt streng nach Vorschrift...

Dort unten schaut er sich die ausgestopften Tierköpfe an der Wand an, schnüffelt in den Fotos herum, bestaunt den Totenkopf und das andere Zermonienmaterial und liest sich zu guter Letzt noch von Zells Notizbuch durch.

Dieser stürmt auch kurz darauf die Treppe hinunter, um Gabriel aus dem Geheimraum herauszuholen.

Im Clubraum dann nutzt Gabriel die Gelegenheit, mit von Zell über ihn selbst („himself"), das Jagen („hunting"; 2x), die Clubmitglieder („club members"), die Loge („the club"; 2x), den Schwarzen Wolf („the Black Wolf") und den Kellerraum („trophies in basement") zu reden. Auf das letzte Thema reagiert der Baron etwas empfindlich, so das Gabriel jede Hoffnung in ein längeres Gespräch verliert und sich auf den Weg zur Polizeistation macht.

München – Prinzregentenplatz

Endlich gewährt man dem amerikanischen Hobbydetektiv Einlaß. Gabriel wird in Lebers Büro geführt und beginnt auch gleich damit, den vollschlanken Kriminalkomissar auszufragen. Sie sprechen über den Komissar („himself"), die anderen Opfer („other victims"), die Zahl der Opfer („how many victims have there been?"), wann die anderen Opfer ermordet wurden („when were the other victims killed?"), ob es ein Muster aus den Tatorten gibt („is there a pattern to the locations of the killings?"), den Mörder („the killer"), was Auswärtige zu den Morden sagen („what does forencis say about the killings?"), ob Leber schon Werwölfe in Betracht gezogen hat („have you considered werewolfry?"), ob der Mörder unter den entlaufenen Zoowölfen zu suchen ist („the killer isn't one of the zoo wolves?"), ob Leber glaubt, daß nur ein Tier an den Morden Schuld ist („you believe only one animal is possible?"), den Mord am Marienplatz („downtown killing"), das letzte Opfer („tell me about the last victim"), ob Leber irgendeine Idee hat, warum die Täter diesmal mitten in der Stadt gemordet haben („have any theories why the killers struck downtown this time?") und den Schwarzen Wolf („the Black Wolf"). Bei genauerem Überlegen fällt Leber dazu ein Fall ein. Er kramt in seinen Akten, und erzählt Gabriel, was er damit in Verbindung bringt.

Nach dem langen Gespräch nimmt Gabriel die Karte mit den Markierungen der Tatorte unter die Lupe und schreibt sich die Adresse von Großberg, die auf einem der Zettel an der Karte steht, in sein Notizbuch. Dann verläßt er den wütenden Kommissar und fährt wieder zu seinem Zimmer.

München – Lochham

Hier begibt Gabriel sich gleich zum Telefon und wählt Großbergs Nummer. Eine seiner Sekretärinnen geht an den Apparat, hält Gabriel für einen Freund Großbergs und erzählt ihm bereitwillig, was dieser wissen will. Besonders hellhörig wird Gabriel, als er den Namen „von Aigner" vernimmt. Ist der nicht auch Mitglied der königlich-bayerischen Hofjagdloge?

Voller Fragen setzt Gabriel sich nach dem Telefonat an den rustikalen Holztisch und schreibt seine Tageserlebnisse in einem Brief an Grace. Dann steigt er wieder in sein Auto und fährt zur U-Bahn-Station.

München – Marienplatz

In Übergraus Büro spricht er mit Harry über diese Vermißten-Sache, von der Leber erzählt hat („missing persons"), und bittet ihn, ihm dafür seine Sekretärin ausleihen zu können. Harry Übergrau beauftragt sie sogleich, sich auf die Suche im Archiv nach eventuellen Belegen zu machen. Dann geht Gabriel zur Post, schickt den Brief an Grace weg und schaut sich von Glowers Visitenkarte an. Er erinnert sich an die Einladung zu ihm nach Hause, die von Glower gestern im Jagdclub ausgesprochen hat und steigt wieder die Treppen zur U-Bahn-Haltestelle herunter.



München – Perlach

Dort angekommen, redet er mit von Glower über ihn selbst („himself"), fragt ihn, woher er kommt („where are you from?"), spricht über seine Familie („tell me about your family"), fragt, was von Glower nach München zog („what brought you to Munich?"), redet über die Jagdloge („the club"), die Mitglieder („club members"; 2x), den Keller („club basement"), die Philosophie des Clubs („club philosophy"; 2x) und den Schwarzen Wolf („the Black Wolf"). Dann schaut er sich noch die Maske auf dem Schrank an und fährt wieder zur Hofjagdloge.

München – Marienplatz

Im Clubraum trifft Gabriel sich zuerst mit Preiss und spricht mit ihm über ihn selbst („himself"; 2x), die Loge („the club"), die Clubmitglieder („club members"; 2x), von Zell (2x) und den Schwarzen Wolf („the Black Wolf").

Dann geht er rüber zur Theke, wo er mit von Aigner und Hennemann über die Morde („have you heard about the killing last night?") und das letzte Gespräch zwischen den beiden Biertrinkern spricht („what were you talkin about one minute ago?").

Anschließend schreitet Gabriel zum Kamin, wo er auch noch bei seinen Lieblingsgesprächspartnern von Zell und Klingmann nach einer Zeitschrift fragt („just wanted to grab a magazine"). Dann blättert er kurz im „Spiegel", versteckt sein Diktiergerät darin und legt es wieder zurück an seinen ursprünglichen Platz („just wanted to put back this magazine").

Chapter 4

Rittersberg – Dorfmitte

Grace geht zur Post, klingelt und erhält von der Angestellten unter dem Zeichen des Postministers einen Brief von Gabriel. Sie liest ihn und begibt sich dann zum Gasthof, wo sie mit den Smiths über sie selbst („themselves"), Ludwig II und den Schwarzen Wolf („the Black Wolf"; 2x) redet. Dann läßt sie sich („tarot reading") und Gabriel („Gabriel's test") noch die Karten legen und verschwindet mit einem zukunftssicheren Blick in die Kirche.



Wenn dieser Geheimweg nur einen tieferen Sinn haben würde...

Dort angekommen, geht sie nach hinten in das Familienmausoleum der Ritters und beobachtet Gerde, wie sie um Wolfgang trauert.

Grace macht sich auf den Weg zum Schloß.

Rittersberg – Schloß Ritter

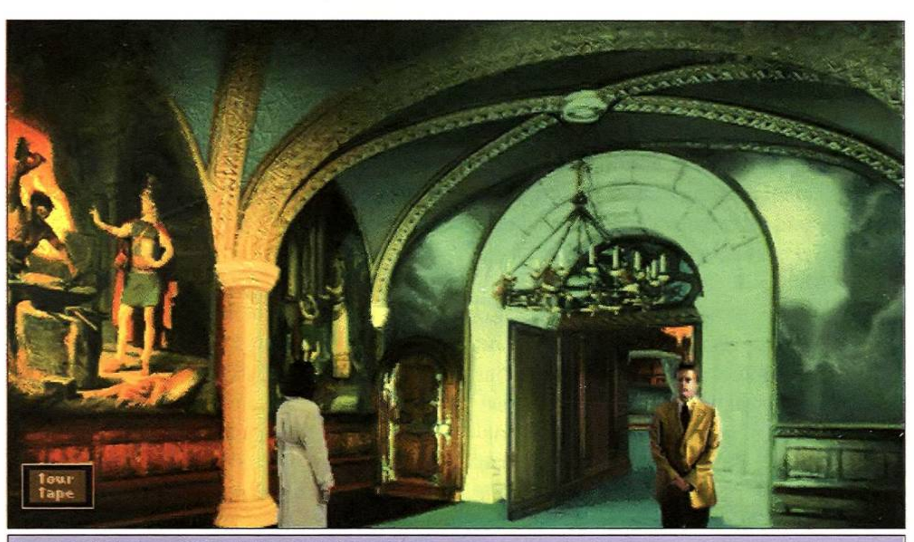
Dort angekommen, stürmt sie in ihr Schlafzimmer, klettert in den Geheimgang und geht die Treppen vor ihr runter. Sie gelangt auf einen Geheimgang im Garten des Schlosses und findet dort einen wunderschönen Rosenstrauch, von dem sie gleich ein paar der pieksigen Pflanzen abpflückt. Mit dem Dornengewächs geht sie wieder zurück zur Kirche.

Rittersberg – Dorfmitte

Im Mausoleum legt Grace demonstrativ die Rosen auf Wolfgangs Sarg, um Gerde zu zeigen, wie mitfühlend sie doch sein kann. Als Dankeschön erhält sie die Schlüssel für Gabriels BMW.

Erfreut wie ein kleines Kind rennt sie gleich wieder zum Schloß zurück und steigt in ihren neuen Wagen.

Neuschwanstein



Ja, schlecht hat er nicht gelebt, der Ludwig.

Mitten im tiefsten Bayern liegt das König Ludwig Museum. Grace schaut sich grundsätzlich in jedem Raum alles an, und hört sich zu allen Exponaten, bei denen das möglich ist, auch das Tour Tape an, das sie am Eingang bekommen hat. Sie geht von der Eingangshalle in's Schlafzimmer, von da aus macht sie einen kleinen Abstecher in die Kapelle, geht zurück in's Schlafzimmer, von da aus in das Wohnzimmer, über das sogenannte „Grotto" in Ludwigs Arbeitszimmer und von dort aus in die Sängerhalle. Dann geht's wieder zurück zum Auto und mit dem zum Herrenchiemsee.



Wozu sollte Grace hier eine Tageskarte brauchen?

Herrenchiemsee

Hier redet Grace mit der unfreundlichen Kartenverkäuferin Frau Miller, und fragt sie, ob das hier das Ludwig Museum ist („is this the Ludwig Museum?") und kauft eine Eintrittskarte („I'd like to buy a ticket"). Dann schaut sie sich wieder alle Exponate an, liest auch alle Briefe und Schilder und spricht nach der Besichtigung der Displayräume #1 und #2 mit Frau Miller. Grace fragt sie, ob es irgendwie eine Möglichkeit gibt, mehr von Ludwigs Tagebüchern zu sehen („is there any way to see more of Ludwig's diary?") und ob sie irgendwas über die neue Wagner-Oper weiß („do you know anything about the 'new Wagner opera'?"). Grace fährt zurück in's Schloß.

Rittersberg – Schloß Ritter

Gerde erzählt ihr, daß Professor Barclay angerufen hat. Grace stürmt freudig in die Bücherei und nimmt aus dem Bücherregal die Biographie von Ludwig II. Sie liest das Buch und ruft, nun etwas schlauer, Barclay in Amerika zurück. Dieser gibt ihr den Namen und die Nummer von einem Spezialisten in bayerischer Geschichte: Joseph Dallmeier. Diesen ruft Grace in einem Anflug von Telefonitis nun auch gleich an und vereinbart mit ihm einen Termin am Starnberger See. Dann stürmt sie herunter zu ihrem Auto und macht sich auf den Weg, um sich mit Dallmeier zu treffen.


Gabriels Ferienhäuschen in seiner vollen Pracht.

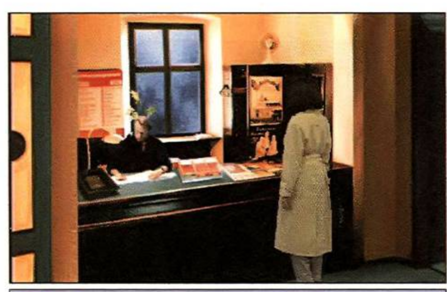
Starnberger See

Grace wirft einen Blick auf das Gebäude am Horizont und geht dann weiter nach links zum Aussichtspunkt auf den See. Dallmeier kommt an, und die beiden beginnen über ihn („himself"), Ludwigs Tagebuch („Ludwig's diary"), Ludwig II (2x), die mitternächtlichen Schlittenfahrten („midnight sleigh rides"), Bismark, den Schwarzen Wolf („the Black Wolf"; 3x), den Jagdunfall („hunting accident"; 2x) und die Ängste des Dieners („servant's fears") zu reden. Dann fährt Grace zum Wagner-Museum nach Bayreuth.


Für die einen das größte Meer der Welt, für die anderen nur der Starnberger See.

Bayreuth

Auch wenn das Museum eigentlich geschlossen ist, läßt Wächter Georg Immernding die gute Grace passieren. Diese schaut sich wieder alle Exponate und Schilder in den Ausstellungsräumen an, bevor sie zurück zur Theke geht und mit Georg über diesen selbst („himself"; 2x), Wagner, Wagners Brief an Ludwig („Wagner's letter to Ludwig"), Ludwigs Brief an den Dirigenten („Ludwig's letter to conductor"), die Wolfgemälde auf Neuschwanstein („wolf panels at Neuschwantein") und die verlorene Oper („lost opera") redet. Dann fährt sie zurück nach Rittersberg und geht zum Gasthof.


Auch dem alten Wagner widmet man in Bayern ein ganzes Museum.

Rittersberg – Dorfmitte

Grace bittet Werner Huber, die Smiths herunterzuholen („the Smiths"), was dieser auch gleich erledigt. Mit dem etwas verrückten Paar redet sie dann über ihren Traum von Ludwig II („Ludwig dream"). Dann geht sie wieder hoch zum Schloß.

Rittersberg – Schloß Ritter

Mit Gerde redet Grace noch über Gabriel und die Erlaubnis, im königlichen Archiv herumkramen zu können („special permit"), bevor sie in die Büchrei geht und Gabriel schreibt. Dann ruft sie den Buchverlag von der Ludwig II-Biographie an (Buch mit Telefon benutzen) und erhält die Nummer von Sir Roland Chaphills Sohn, da dessen Vater schon verstorben ist. Also ruft Grace eben den Junior an.
Nach dem Gespräch begibt sie sich wieder ins Dorfzentrum.

Rittersberg – Dorfmitte

Bei der Post gibt Grace wieder ihren täglichen Brief an Gabriel ab, bezahlt die Rechnung und geht zur Kirche, wo sie vor dem alten Gemäuer eine Lilie pflückt. Dann geht sie wieder zum Auto und fährt nach Starnberg.

Starnberger See

Am Aussichtspunkt angekommen, klettert Grace zum Ufer des Sees runter und legt die Lilie auf's Wasser. Eine Vision von Ludwig II erscheint ihr und sie fährt wieder nach Rittersberg.

Rittersberg – Schloß Ritter

In der Haupthalle erzählt Gerde Grace, daß die Post angerufen hat. Ein Fax ist für sie eingetroffen. Grace macht sich sofort auf den Weg zur Postfiliale.

Rittersberg – Dorfmitte

Grace klingelt wieder bei der Post und erhält ein ellenlanges Fax von Thomas Chaphill: die englische Übersetzung von Ludwigs Tagebüchern. Wißbegierig studiert sie die vielen Seiten und fährt dann wieder zum Wagnermuseum.

Bayreuth

Hier zeigt sie Georg noch das lange Fax, bevor auch dieses Kapitel zu ende ist.

Chapter 5

München – Marienplatz

Gabriel geht zur Wursthändlerin neben dem Anwaltsbürogebäude und kauft sich ein Paket Weißwürste. Dann geht er zur Hofjagdloge und nimmt sich sein Diktiergerät aus dem „Spiegel". In Übergraus Büro erhält er den 3. Brief von Grace und auf Anfrage die Ergebnisse der Nachforschungen von Übergraus Sekretärin („missing persons"). Gabriel gibt Übergrau die Kassette aus dem Diktiergerät, damit dieser ihm die gesprochenen Sätze übersetzt und fährt danach zu Leber's Büro.

München – Prinzregentenplatz

Mit Leber spricht Gabriel über den aktuellen Status des Falls („case status"; 2x) und über Großbergs Buchhaltung („Großberg's account books") und spielt auch dem Komissar das Tape aus dem Jagdclub vor, um Einsicht in dieses Buch zu erhalten. Wenn Leber kurz draußen ist, reißt Gabriel sich ine Seite heraus und fährt dann zu Dorn.

München – Buchenau


Wer vermutet hier schon illegale Tierhändler?

Gabriel klopft an die Tür und erfährt von Dorn, daß er erst Großbergs Schulden bezahlen muß, um mit ihm reden zu können. Also fährt Gabriel wieder zu Übergrau, holt sich von diesem 14.000 DM („getting cash") und kehrt damit zu Dorn zurück.
Hier klopft er wieder an die Tür, gibt Dorn die Kohle und redet drinnen mit dem Tierschmuggler über die Tiere, die er für Großberg besorgt hat („what kind of exotics did you get for Großberg?"), wer den Zoll beschiß („did Großberg harvest the furs or did you?"), ob er vor Großbergs Tot noch mal mit ihm gesprochen hat („did you talk to Großberg before he died?"), wie die Schmuggelei so lief („how did the „exports" go?"), wo die Exporte hingingen („where did the exports end up?") und ob Gabriel die Wolfkäfige mal sehen könnte („can I see where you kept the wolves?").


Richtige Luxusappartements für jede Art von Lebewesen, gefertigt nach DIN XYZ.

Dann geht Gabriel nach hinten und schaut sich den letzten rechten Käfig an. Er schaut sich das Stroh auf dem Boden etwas genauer an und gibt dem hungrigen Tiger die Weißwürste. Nun kann er unbekümmert die Wolf-Zoomarken aus dem Stroh nehmen und zur Hofjagdloge fahren. Dort herrscht gerade Aufbruchstimmung zum Jagdausflug, an dem auch Gabriel teilnehmen soll.

Jagdausflug



Wozu Jagen gehen? In der Hütte ist es doch viel schöner!

In der Jagdhütte angekommen, verläßt Gabriel sein Zimemr auch gleich wieder und tritt auf den Flur hinaus. Durch die zweite Tür auf der linken Seite gelangt er in von Aigners Zimmer, wo er mit dem Adeligen über die Loge („the club"), Großberg, den hauptkontakt mit Großberg („were you the club's main contact to großberg?"), von Zell und Großberg („what does von Zell have to do with Großberg?", „why did von Zell want Großberg's name?"), Aigners Geld und von Zell („would your cooperation have anything to do with the money you owe von Zell?") und den Schwarzen Wolf („the Black Wolf"; 2x) redet.
Dann verläßt Gabriel wieder von Aigners Bude und geht auf dem Flur durch die dritte Tür auf der rechten Seite in Preiss' Zimmer, wo er aus dem Schrank das Seil nimmt. Er schließt den Schrank wieder und öffnet das Fenster auf der gegenüberliegenden Seite des Zimmers. Das Seil bindet er am Fensterrahmen fest und klettert so durch die Maueröffnung auf den Vorsprung vor der Hütte.

Hier draußen klettert Gabriel ein Fenster weiter nach links, öffnet es und betritt so von Zells Raum, wo er dessen Terminplaner von dessen Nachttisch nimmt. In dem Planer findet Gabriel einen Brief von Großberg an von Zell, den er sogleich liest. Dann geht er in's Badezimmer, schaut sich den Fußabtreter an und zieht ihn ein Stück zur Seite, um sich den Fußabdruck genauer anschauen zu können.



Sieht aber nicht so aus, als daß dieses Dach Gabriel halten würde.

Nach dem Zimmerrundgang geht Gabriel wieder zurück zum Fenster und klettert wieder in Preiss' Zimmerchen, von wo aus er auf den Flur klettert. Dann geht er die Treppe herunter und öffnet im Gemeinschaftsraum im Erdgeschoß den Schrank, welchem er eine kleine Laterne entnimmt. Gabriel schließt den Schrank wieder und wechselt ein paar Worte mit Hennemann, der sich gerade über ein weiteres Bier hermacht. Die beiden reden über den Club („the club"), Klingmann, Preiss (2x), die Loge („the lodge"; 2x) und den Schwarzen Wolf („the Black Wolf").
Dann geht Gabriel wieder die Treppe hoch und geht in Klingmanns Zimmer durch die erste Tür auf der linken Seite. Dem etwas müden Tierarzt zeigt Gabriel stolz die Wolfmarken aus Dorns Käfigen und geht dann wieder auf dem Flur die Treppe zum Kamin runter. Hier nimmt er sich die Schachtel Streichhölzer.
Gabriel geht nach draußen in die Scheune, nimmt sich die Heckenschere und geht in den Wald. Hier sucht er den Platz mit der orangenen Erde, wo er auf dem Boden einen weiteren Pfotenabdruck sieht. Dann sucht er den Platz mit den Hecken. Hier findet er in der orangenen Erde noch einen Pfotenabdruck.
Gabriel stutzt die Hecken etwas mit seiner Schere und gelangt so in eine geheime Höhle, von der aus



Was kommt wohl im nächsten Raum?

er durch einen kleinen Kriechgang in eine zweite Höhle gelangt. Da es hier ziemlich dunkel ist, entzündet er seine Laterne und macht eine grausige Entdeckung.
Gabriel stürmt zurück zur Hütte und dort in von Glowers Zimmer (die erste Tür auf der rechten Seite). Er zeigt ihm, was er entdeckt hat.

Nachts...

Sobald Gabriel auf den Werwolf trifft, treibt er ihn mit dem Schattenjäger-Talisman solange, bis beide am Abgrund stehen. Dann kommt von Glower vorbei und drückt Gabriel ein Gewehr in die Hand, mit dem Gabriel den von Zell-Werwolf erschießt.

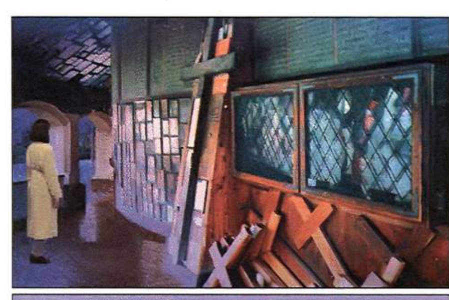
Chapter 6

Rittersberg – Dorfmitte

Die beiden Amerikaner befinden sich in der Höhle des Rathauses von Rittersberg. Grace geht kurz zu Gabriel, weckt ihn und wechselt einige wenige Worte mit dem angehenden Werwolf. Dann geht sie zur Post, klingelt und erhält einen Brief von Glowers an Gabriel, den sie sogleich öffnet und liest. Im Gasthof redet sie mit Mrs. Smith über Gabriel, ihren Plan („our plan"), Altötting und von Glowers Brief („von Glower's letter"). Aus dem Körbchen vor Mrs. Smith nimmt sie sich noch ein Brötchen und geht dann zum Schloß, wo sie sich aus ihrem Schlafzimmer vom Bett einen neuen Kopfkissenbezug holt. Mit diesem kehrt sie wieder in die Höhle unter dem Rathaus zurück, wo sie die Taube auf dem Fenstersims mit dem Brötchen anlockt und dann in den Kopfkissenbezug stopft.
Dann geht sie zum Auto und fährt nach Altötting.

Altötting

Grace schaut sich den Schaukasten an, liest das Schild daneben und begutachtet die Opfergaben. Dann geht sie in die Pfarrerkammer und erwirbt durch eine kleine Spende in das Körbchen ein Fläschchen Weihwasser. Von dem Mönch erhält sie auf Ansprache eine Karte für ein Touristen-Gratisgebet in der Kirche.
Weiter geht's in Neuschwanstein.



Nach dem Essen Beten gehen!

Neuschwanstein

Im Wohnzimmer wartet Grace im hinteren Teil, bis die Wächterin die Mutter und das Kind von dem sündhaft teuren Stuhl verscheucht hat und schüttet dann das Weihwasser auf den Luxussessel. Dann geht sie ins Schlafzimmer und öffnet zwischen der Tür zum Wohnzimmer und dem Durchgang zur Kapelle das Geheimfach und entnimmt ihm die erste Opernrolle. In der Grotto nimmt sie die zweite Rolle aus dem Geheimfach links neben der Tür zum Studierzimmer, sobald sich die Wächterin verzogen hat.
In der Sängerhalle geht sie in den zweiten Teil des Raumes und läßt die Taube durch den Druchgang fliegen. Wenn der Wärter sich aufmacht, daß Vieh zu suchen, geht Grace wieder in den ersten Teil des Raumes und nimmt aus dem Geheimfach bei den Bildern die dritte Rolle und fährt zurück nach Rittersberg.

Rittersberg – Dorfmitte

In der Kirche geht Grace zum Mausoleum, schaut sich das Silberherz auf Wolfgangs Sarg an und geht zum Schloß, um Gerde zu fragen, ob sie das Herz mitnehmen darf. Dann geht sie wieder ins Mausoleum, nimmt das Herz an sich und düst nach Altötting.

Altötting



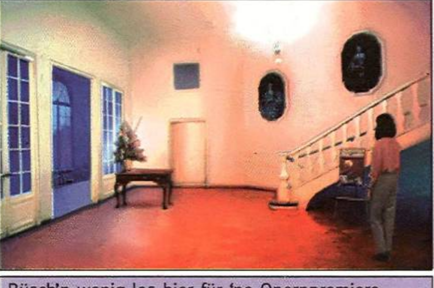
Bei soviel Geistlichkeit wird einem ja ganz schwummerig um's Herz...

Dem Mönch drückt sie die Gebetskarte in die Hand und legt im Betraum das Silberherz in den Spendenkorb. Dann öffnet sie die Tür, schiebt im dunkeln den Stuhl unter die Urne und holt aus dem Leichenbehälter die Zeichnung heraus.

zwei Monate später

Wittelsbacher Theater

Bei der Premiere von Wagners verlorener Oper sind natürlich auch Grace und Gabriel dabei. Grace nimmt sich vom Tisch ein Programmheft und geht in's Büro.
Dort nimmt sie sich vom Pinnboard den Sitzplan und vom Tisch das Opernglas sowie die



Büsch'n wenig los hier für 'ne Opernpremiere...

„To do"-Liste, die sie auch gleich liest. Schnell wechselt sie noch einige Worte mit Gabriel, der auf der Couch liegt und geht vom Foyer aus in den Zuschauerraum.
Hier redet Grace mit Georg und dem Kronenleuchterputzer, dann geht sie im Foyer zur Treppe und von dort aus zur Mittelloge. Hier schaut sie sich den Sitzplan an und klickt auf die Mittelloge - ebenso bei der Zeichnung vom Theater aus Ludwigs Urne.
Über den Flur gelangt sie in den Scheinwerferraum, wo sie den Scheinwerfer auf die Mittelloge ausrichtet.

Im Foyer gibt Grace Paul, dem Sitzplatzanweiser bescheid, daß er Leber und von Glower in der Mittelloge plazieren soll, indem er ihm den Sitzplan gibt. In den Backstageräumen nimmt sie von den Bühnenutensilien ein Seil von den Windungen und begibt sich damit in den Keller.

Im Raum mit dem Sicherungskasten öffnet sie den Kasten und entnimmt ihm einen Schlüssel. Dann macht sie sich auf die Suche nach dem Raum mit der weißen Tür, die zum Requisitenraum führt. Aus der linken Ecke des Raumes entführt Grace das „Privat"-Schild und probiert beim Verlassen des Raumes den Schlüssel im Schloß der Tür - er paßt.
Dann geht sie in den Heizungskeller auf der gegenüberliegenden Seite des Kellers, öffnet den Ofen und schippt einige Kohlen herein. Dann drückt sie den „Automatisch"-Knopf für die Zündung an der Heizung und stellt den Regler auf „hoch".
Vom Foyer aus geht Grace dann ins Büro und bringt Gabriel in den Requisitenraum.



Haben die hier keine Klimaanlage?

Overtüre

Im Büro zieht Grace ihr Abendkleid an, begibt sich zum Scheinwerferraum und schaut durch das Fenster zur Mittelloge. Mit dem Opernglas macht sie von Glower aus.

Act 1

Grace geht zu den Türen zur Mittelloge, verschnürt sie mit dem Seil und deckt den Knoten mit dem „Privat"-Schild ab.

Act 2

Gabriel verschiebt den weißen Koffer und schraubt den Kühlgrill mit dem Ritter-Dolch ab. Dann klettert er durch die Klimaanlagenröhren in den Keller und stolpert die Treppen in den Backstageraum herauf. Hier nimmt er sich die Rolle Klebeband von den Seilwindungen und begibt sich in den Umkleideraum, wo er sich das Engelhardt- Kostüm vom Kleiderständer überstreift. Mit der Puderdose vom Schminktisch beschmiert er den Schminkspiegel, versteckt sich dann hinter der Umkleide und wartet, bis der Engelhardt-Schauspieler am Schminkplatz sitzt. Dann stürmt er auf ihn los und fesselt ihn mit dem Klebeband.

Act 3

Werwolf-Gabriel verschließt zuerst die beiden Türen, die zum Raum mit dem Kühlgitter führen und treibt dann den von Glower-Werwolf in den Heizungsraum, in dem er die obere Tür des Raumes vor dem Heizungskeller und die des Raumes daneben verschließt.
Im Heizungskeller dann öffnet Grace den Ofen *(Grace anklicken)* und Gabriel *(grauen Wolf anklicken)* stößt von Glower in das Feuer, wenn dieser zum Sprung auf Leber ansetzt. Geschafft!



Entweder ist mein Monitor kaputt, oder das Wolfsviech hat 'nen Mega-Augenfehler...



WARCRAFT II

Mit der Erschaffung von Warcraft 2 ist den Autoren gelungen ein unglaublich gutes Strategiespiel auf den Markt zu bringen. Selbst kleinste Teile wie beispielsweise die Hacke bei den Goldminen, die verschwindet, wenn ein Arbeiter die Mine betritt, wurden bei der Schaffung des Games nicht übersehen. Hier nun als Hilfe eine der Möglichkeiten das Game siegreich zu bestehen.

Die Seite der Menschen.





Level 1

Aufgabe: 4 Höfe und 1 Kaserne bauen

Dieses Level ist sehr leicht und bietet auch Einsteigern die Möglichkeit, sich erst einmal mit der Steuerung und der Aufgabenstellung bekannt zu machen: Die vorhandenen Arbeiter zum Gold abbauen und Holzhacken einsetzen, 2 Höfe bauen, dann die Kaserne errichten, einige zusätzliche Soldaten ausbilden und mit diesen in Dreiergruppen die Umgebung absuchen.
So kann man leicht die wenigen Orks finden und vernichten. Nun noch die restlichen beiden Höfe bauen, und schon ist das Level geschafft.



Level 2

Aufgabe: 1 Elfenbogenschützen befreien und zum Leuchtkreis bringen

Zuerst 1 Hof errichten, Arbeiter aufteilen und diese Gold und Holz abbauen lassen. Weitere Arbeiter ausbilden und, wenn genügend Gold und Holz vorhanden ist, eine Kaserne errichten. Nun bildet man eine Kampfgruppe, das heißt, man stellt neun Kämpfer zu einer Gruppe zusammen und geht mit diesen nach oben links. Dort findet man neben einigen Wächtern das Gefangenenlager der Elfen. Man beseitigt zuerst die Wachen, zerstört dann die Mauern des Gefängnisses und geht nun mit mindestens einem Kämpfer in das Gefängnis der Elfen. Es ertönt eine Fanfare als Zeichen, daß die Elfen nun frei sind. Nun braucht man die Elfen nur noch in den Leuchtkreis zubringen und hat auch dieses Level gemeistert.

Level 3

Aufgabe: 1 Hafen und 4 Ölbohrtürme bauen

Zu Beginn einen zusätzlichen Hof bauen, dann damit beginnen, die Goldmine auszubeuten. Weitere Arbeiter ausbilden und zur Holz- und Goldgewinnung benutzen. Wenn das Gold und Holz ausreicht, eine Kaserne und ein Sägewerk errichten. Soldaten und Bogenschützen ausbilden, einen Hafen bauen. Mit diesem einen Öltanker herstellen und eine Quelle suchen (schwarzer Fleck im Meer), einen Ölbohrturm errichten und mit der Förderung beginnen. Nun abwechselnd weitere Öltanker und Zerstörer bauen. Die Tanker zum Öl holen schicken, die Zerstörer in Bereitschaft halten. Wie auch bei allen weiteren Level nicht vergessen, ab und zu neue Höfe zu bauen, um die Nahrungsversorgung der Truppen sicher zu stellen. Mit ca. 3 Zerstörern die Insel umfahren und vom Meer aus die an Land befindlichen Orks bekämpfen. Weitere Zerstörer der Gruppe anschließen und nun mit ca. 5 Schiffen das Meer erforschen. Dabei sollte man alle feindlichen Einheiten versenken und ebenso die feindlichen Bohrtürme ausschalten. Jede gefundene Ölquelle wird mit eigenen Tankern angefahren und ein Bohrturm errichtet.

Level 4

Aufgabe: Die Orkbasis zerstören

Zuerst ein paar Arbeiter ausbilden und diese zum Holz und Gold holen schicken. Weitere Höfe errichten, Soldaten und Elfen zur Verteidigung ausbilden lassen. Einen Hafen errichten und von diesem dann im Wechsel Öltanker und Zerstörer bauen lassen. Nun die Kampfkraft der Elfen dadurch erhöhen, daß man die Möglichkeiten des Sägewerks ausnutzt. Die Öltanker dazu benutzen, die Ölquelle oben am Rand zu suchen, einen Bohrturm zubauen u. die Quelle mit mehreren Tankern auszubeuten. Nun sollte man eine Gießerei



Warcraft II



errichten. Man hat dann die Möglichkeit, durch diese die Panzerung und Kampfkraft seiner Schiffe zu erhöhen. Immer wieder zwischendurch dafür Sorge tragen, daß weitere Kämpfer ausgebildet werden. Nun sollte man auch einige Fähren (etwa 3) bauen. Mit mehreren Zerstörern nun das Meer aufklären, feindliche Einheiten suchen und vernichten. Bei dieser Suche findet man rechts unten auch den feindlichen Hafen, den man durch Beschuß der Zerstörer ausschalten sollte, ebenso die dortige Gießerei und die Ölraffinerie. Nun noch an der feindlichen Küste entlang fahren und alles vernichten, was in Reichweite der Schiffsgeschütze gelangt. Die eigenen Fähren mit Truppen beladen und an der feindlichen Küste landen. Dort zuerst die Kaserne des Gegners vernichten, dann das Haupthaus. Nun nur noch das Gelände von feindlichen Soldaten und Arbeitern säubern, und die Schlacht ist gewonnen.



Level 5



Aufgabe: Tol Barad wieder einnehmen Dun Modr zerstören

Die Fähren schnellstmöglich mit Kämpfern bemannen und an der bedrohten Insel landen. Unverzüglich in den Kampf eingreifen und den Gegner vernichten. Nun auch die eigenen Arbeiter nachholen und damit beginnen, die Basis auszubauen. Hierzu läßt man seine Arbeiter Gold und Holz holen, baut eine Kaserne und errichtet weitere Höfe. Weitere Soldaten und Elfen ausbilden lassen, einen Hafen auf der rechten Seite der Insel errichten. In der Kaserne ein Katapult bauen lassen und dieses zum Schutz des Hafens dort aufstellen. Mit den beiden Zerstörern als Geleitschutz den Tanker auf die Suche nach einer Quelle schicken, dort einen Ölbohrturm errichten und mit der Förderung beginnen. Hierzu sollte man noch einige Tanker bauen und zum Einsatz bringen. Man müßte durch die Arbeiter nun auch über genügend Gold und Holz verfügen, um eine Gießerei und eine Raffinerie bauen zu können.



Mit dem Flugapparat nun die unbekannten Gegenden erforschen, man sollte sich aber vor feindlichen Axtwerfern und Wachtürmen hüten, die eine große Gefahr für den Flugapparat sind. Zwischendurch sollte man die Kampfkraft der eigenen Leute durch das Sägewerk erhöhen und auch die Verbesserung der Schiffe durch die Gießerei nicht vergessen. Wichtig ist, darauf zu achten, daß zur Abwehr feindlicher Landeversuche immer genügend Kämpfer bereit stehen. Nun wird das Holz langsam knapp. Man schickt also eine mit Arbeitern und Soldaten je zur Hälfte besetzte Fähre zu der großen Insel links oben. Dort baut man ein Rathaus und beginnt mit der Holzernte.
Dazu muß man erst etwas Holz schlagen und mit der Fähre heim bringen. Nach dem Bau weiterer Katapulte und einiger Fähren (4 Stück) beginnt man nun selber mit der Landung bei Dun Modr. Man wehrt zuerst die angreifenden Orks ab und versucht auch hier, wie gehabt zuerst die Kaserne, dann das Haupthaus und zuletzt alle weiteren Gebäude zu zerstören.

Level 6

Aufgabe: Dun Algaz zerstören

Weitere Höfe bauen, Arbeiter ausbilden und Gold und Holz beschaffen. Einige Soldaten oben links bei der Mine stationieren. Durch das Sägewerk die Kampfkraft der Elfen erhöhen und , sobald es die Finanzen und das Holz erlauben eine Schmiede bauen.
Durch diese dann auch die Panzerung und die Kampfkraft der Soldaten erhöhen. Das Rathaus nun in eine Burg umwandeln. Nun hat man die Möglichkeit, auch einen Erfinder-Gnom zu bauen. Mit diesem fertigt man dann einen Flugapparat, um die unbekannte Gegend zu erforschen, somit kann man sich auf der kleinen Karte einen Überblick verschaffen, wo und wie stark der Gegner ist.
Auch während all dieser Aktivitäten nie vergessen, ab und zu weitere Höfe zu bauen und Soldaten und Elfen auszubilden. Auf der linken Seite der eigenen Basis entdeckt man mit dem Flugapparat eine Gruppe von Feinden, die man bald vernichten sollte. Dann kann man die wenigen Bewacher der Mine links oben ausschalten und somit diese Mine für sich nutzen. Hierzu ist es sinnvoll, in der Nähe dieser Mine ein Rathaus und eine Kaserne zu bauen.
Auch hier nun Soldaten, Elfen und Katapulte ausbilden. Sobald man über eine entsprechende Kampfgruppe verfügt, langsam vorrücken und über den linken Weg die feindliche Basis angreifen. Da man immer Verluste hat, weitere Soldaten und Elfen ausbilden und zum Einsatz bringen. Mit den Katapulten die Wachtürme des Gegners ausschalten. Dies ist leicht, weil die Katapulte eine größere Reichweite besitzen. Diese kann man dadurch nutzen, daß man mit dem Zielzeichen des Katapults den Turm anpeilt; sobald das Zeichen rot wird, ist der Turm in Reichweite. Klickt man diesen nun an, fährt das Katapult nur soweit, das es seine eigene Reichweite ausnutzt und bleibt so außerhalb seiner Reichweite. Nun Gebäude für Gebäude angreifen und Dun Algaz zerstören. Zum Schluß noch am Ufer entlang gehen und die letzten Reste des Feindes vernichten.

Level 7

Aufgabe: 5 Ölraffinerien zerstören





Am Anfang eine Kampfgruppe bilden (2 Ritter, 2 Soldaten, 3 Elfen).Mit dieser Einheit langsam am Rand nach unten gehen. Man findet zuerst zwei Katapulte, die von Mauern umgeben sind. Diese Mauern aufbrechen und kurz zu den Katapulten gehen. Es ertönt eine Fanfare, die anzeigt, daß die Katapulte nun in Ihrem Besitz sind. Weiter unten ist auf dieselbe Art noch ein Katapult gefangen. Dieses wird aber stark bewacht (mehrere feindliche Krieger und ein Wachturm). Es bleibt jedem selbst überlassen, ob man dieses Katapult auch erobern will, da dieser Versuch mit Sicherheit einige Opfer verlangt. Man bemannt nun die Fähren mit Kämpfern, fährt den Fluß entlang nach unten und landet bei der ersten möglichen Gelegenheit auf der rechten Seite. Man läßt die Katapulte am Ufer zurück und greift mit allen Kämpfern die umherstreunenden Orks an. Dabei sollte man sich aber von der Mauer fernhalten, die etwas oberhalb der Landestelle quer über das Gelände führt. Hinter dieser befinden sich feindliche Einheiten, Katapulte und Wachtürme. Dieses sollte man mit den eigenen Katapulten ausschalten. Zwischendurch die Arbeiter vom Startplatz aus holen. Nachdem alle Feinde hinter der Mauer vernichtet sind, sollte man mit den Katapulten ein Loch in die Mauer schießen. Nun alle verfügbaren Kämpfer hindurch führen und diese ganz nach oben bringen, dort befindet sich eine Goldmine, die fleißig vom Feind ausgebeutet wird. Diese unterbindet man dadurch, daß man alle feindlichen Arbeiter ausschaltet und das Haupthaus vernichtet. Nun kann man sein eigenes Rathaus in der Nähe errichten und mit dem Goldabbau und der Holzernte beginnen. Alle feindlichen Gebäude werden durch eigene Einheiten vernichtet, und man baut selber Höfe, Kaserne, Sägewerk, usw. Mit einem Katapult vorsichtig das Ufer abfahren und das feindliche Schiff sowie den letzten Wachturm des Gegners ausschalten. Jetzt einen Hafen und eine Gießerei errichten. Eine Fähre bauen und mit dieser Arbeiter auf die gegenüber liegende Insel bringen. Dort findet man eine Mine und baut ein Rathaus. Nun kann man auch dort Gold abbauen. Mit mehreren Tankern beutet man nun die in der Nähe gefundene Ölquelle aus. Unbedingt die Kampfkraft u. Panzerung der Schiffe in der Gießerei erhöhen. Nun drei Zerstörer und drei Schlachtschiffe bauen. Diese zu einer Gruppe zusammenfassen und sich auf die Suche nach feindlichen Raffinerien machen. Unterwegs alle Schiffseinheiten des Gegners versenken, die einem über den Weg fahren. Weiter unten findet man dann die gesuchten Raffinerien. Leider sind diese durch Kampftürme geschätzt, und man muß daher mit seinen Schlachtschiffen zuerst die Türme vernichten. Sollte man dabei starke Verluste haben, unbedingt neue Schiffseinheiten bauen und nachziehen. Schließlich vernichtet man wie gewünscht alle 5 Raffinerien.

Level 8

Aufgabe: Bauernaufstand niederschlagen, Schloß bauen, Feinde vernichten

Alle Kämpfer zusammenfassen und nach oben laufen. Dort wird dies von Arbeitern (orange) angegriffen. Vernichten! Nun erkundet man die Basis und nimmt damit alle Gebäude in Besitz (Fanfare ertönt, wenn man ein Gebäude übernommen hat). Die Kampfgruppe aufteilen und je ein paar Kämpfer an die Maueröffnungen oben und links stellen, weitere Arbeiter ausbilden und einsetzen. Die Arbeiter zum Abbau von Holz und Gold einsetzen, entsprechende Höfe errichten, um für Nahrung zu sorgen. Zwischen den Maueröffnungen links und oben eine Kaserne errichten und möglichst viele Soldaten und Elfen ausbilden, da zahlreiche Angriffe zu erwarten sind. Holz sollte man nur von dem Wald unten holen, da der obere Wald als Schutz nötig ist. Ein Sägewerk bauen und die Kämpfer sowohl in diesem als auch in der Schmiede aufwerten. Aus dem Rathaus eine Burg machen, dann einen Erfinder-Gnom bauen. Flugapparat herstellen und zur Erkundung einsetzen. Auch einen Stall sollte man nun bauen, um die Möglichkeit zu haben, Ritter auszubilden. Da der Bedarf an Kämpfern in diesem Level sehr groß ist, sollte man eine zweite Kaserne bauen und auch nutzen. Nun mit großen Kampfgruppen nach links gehen und den Gegner dort vernichten. Unbedingt so schnell wie möglich die Kaserne des Gegners ausschalten. In der Nähe der dort gefundenen Mine ein Rathaus bauen und die Mine ausbeuten; auch eine Kaserne sollte man dort zusätzlich errichten. Alle Gebäude des Feindes nun zerstören. Weitere Kämpfer ausbilden, auch ein paar Katapulte nicht vergessen zu bauen. Nun die blauen Feinde nach der selben Methode angreifen und vernichten. Auch dort ein Rathaus und eine Kaserne bauen. Nun kann man von der eigenen Basis unten und von dem ehemalig blauen Gebiet aus auch den starken violetten Gegner angreifen. Wenn dieser geschlagen ist, wandelt man noch seine Burg in ein Schloß um und hat auch diesen Level geschafft.



Level 9



Aufgabe: Den Lightbringer zum Leuchtkreis bei Caer Darrow bringen

Vier Fähren mit Truppen beladen. Mit den Flugapparaten die Gegend aufklären. Mit zwei Schlachtschiffen den Wachturm auf der Insel gegenüber dem eigenen Startplatz angreifen und vernichten, wenn möglich auch ein paar Katapulte des Gegners ausschalten. Nun mit den Fähren dort landen und die Insel erobern. Vorsichtig mit den Katapulten die Wachtürme am Ufer ausschalten, und anschließend auch noch die beiden Zerstörer vernichten, die die Durchfahrt blockieren. Nun eine leere Fähre zum Lightbringer senden, diesen einladen und zurück zu den eigenen Kampfschiffen bringen. Die beiden gegnerischen Zerstörer angreifen, die die untere Durchfahrt versperren; wenn diese vernichtet sind, alle weiteren eigenen Kampfschiffe durch







diese Meerenge schicken u. sofort auch die Fähren hinterher senden. Während sich die eigenen Kampfschiffe mit den feindlichen Einheiten herumschlagen, landet man die Fähre mit dem Lightbringer in der Nähe des Ziels und boote diesen schnell aus. Nun bringt man ihn noch in den Leuchtkreis und freut sich über den schnellen Sieg.

Level 10

Aufgabe: Fähren bei Stratholme bauen, 4 Alterac Verräter zum Leuchtkreis bei Stratholme bringen

Höfe, Arbeiter und Kaserne bauen, ein Sägewerk und eine Schmiede errichten. Nun schnellstmöglich Soldaten und Elfen bauen, da der Gegner häufig mit Landungstruppen angreift. Unbedingt durch die Schmiede und das Sägewerk die Kampfkraft und Panzerung der Truppen verbessern. Zwei Katapulte zur Schiffsabwehr bauen. Zwei Kanonentürme am Ufer so aufbauen, daß diese den nun zu bauenden Hafen schützen können. Auch eine Gießerei errichten, damit man die eigenen Schiffseinheiten verstärken kann. Zwei Minen oben am Rand aufsuchen und ausbeuten, zum Schutz dort auch einige Wachen aufstellen. Öltanker bauen und mit diesen die Quelle in der Nähe ausbeuten. Zwei Zerstörer und drei Schlachtschiffe bauen und diese aufwerten. Drei Fähren bauen und das Rathaus zur Burg aufwerten. Einen Erfinder-Gnom bauen, ein Flugapparat erzeugen. Die Gegend damit erkunden. Nun den feindlichen Hafen links oben suchen und vernichten, auch alle Fähren des Gegners ausschalten. Die blaue Basis aber selber nicht angreifen. Unten, etwa in der Mitte des Bildschirms findet man dann den roten Gegner. Den dortigen Kanonenturm



und die feindlichen Katapulte mit den Schlachtschiffen angreifen und vernichten. Nun die Fähren mit Kämpfern bemannen und bei dem roten Gegner landen. Alle Feinde vernichten, in der Nähe der dortigen Mine ein Rathaus bauen. Mit Katapulten den Kampfpott am unteren Ufer ausschalten, einen Hafen dort errichten. Nun auch hier drei bis vier Schlachtschiffe bauen. Durch den Flugapparat hat man festgestellt, daß der Wasserweg zu den Gefangenen durch viele Kampftürme gesichert ist. Diese werden nun durch die Schlachtschiffe vernichtet. Als letztes baut man nun auch hier ein bis zwei Fähren, sendet diese zu dem Gefangenenlager und bringt nun die Alteracverräter zum Leuchtkreis in der eigenen Basis.

Level 11



Aufgabe: Die Magier und Arbeiter befreien, Alterac zerstören.

Kampfgruppe bilden und mit dieser am linken Rand nach oben gehen, unterwegs jeden Widerstand brechen. Oben stehen zwei Kanonentürme des Feindes, diese schaltet man mit den eigenen Katapulten aus. Die ausbrechenden Gegner durch eigene Einheiten aufhalten und vernichten. Vorsichtig in das Gefängnis eindringen. Die beiden Wachtürme mit Katapulten ausschalten, dann die Magier und Arbeiter befreien. Alle oben befindlichen Einheiten und die Befreiten nach unten in die eigene Basis holen. Nun mit den Arbeitern Holz und Gold abbauen, auch einige Höfe müssen errichtet werden. Kaserne errichten und möglichst viele Elfen und Soldaten bauen, mit diesen die Basis nach oben und nach rechts absichern. Einen Erfinder-Gnom bauen, einen Flugapparat herstellen, mit diesem dann die Gegend auskundschaften. Mit einer Kampfgruppe unten am Rand entlang vorrücken und alle Feinde ausschalten, insbesondere Elfen benutzen, da weiter hinten eine Mine zu finden ist, die aber auch von einem Drachen bewacht wird. Diese Mine freikämpfen, ein Rathaus und eine Kaserne bauen, dann mit der Goldförderung beginnen. Durch die Aufklärung durch den Flugapparat wissen wir, daß der Gegner über sehr viele Kampftürme verfügt, die seine Basis schützen. Daher baut man nun möglichst viele Demolierzwerge, mit denen man dann diese Befestigungen angreift. Auch gegen Oger und feindliche Katapulte helfen diese Zwerge hervorragend. So vernichtet man Turm für Turm, schwächt damit die feindliche Abwehr. Mit eigenen starken Kräften kann man nun Alterac vernichten.



Level 12



Aufgabe: alle Ork-Fähren, Ölbohrtürme, und Häfen zerstören

Schnellstmöglich mit dem Öltanker nach rechts fahren und die dortige Ölquelle finden. Bohrturm bauen und Quelle ausbeuten. An Land Höfe bauen, Arbeiter ausbilden und Gold und Holz abbauen. Zwei Türme in der Nähe des Hafens bauen und zu Kanonentürmen aufwerten. Genügend Soldaten und Elfen ausbilden, damit alle feindlichen Landungsversuche abgewehrt werden können. Den vorhandenen Flugapparat über die eigenen Schiffe setzen, da mit Angriffen von Unterseebooten zu rechnen ist und diese nur vom Flugapparat aus erkannt werden. Einen Erfinder-Gnom bauen, um weitere Flugapparate zu erzeugen. Mit diesen dann die Gegend erkunden.





Nun eine Gießerei bauen, um die Kampfkraft der eigenen Schiffe aufzuwerten. Immer wieder greifen starke feindliche Kräfte die Bohrinsel an. In diesem Fall die eigenen Tanker hinter die eigene Insel zurückziehen; die feindlichen Einheiten folgen diesen Tankern und können von den Kanonentürmen und den Katapulten leicht vernichtet werden.
Immer wieder den Bohrturm aufbauen, da das Öl dringend gebraucht wird. Wenn es gelungen ist, die Kampfkraft der Schlachtschiffe aufzuwerten und auch deren Panzerung zu verstärken, greift man nun mit zwei bis drei Einheiten die große Insel auf der rechten Seite an und vernichtet die dortigen Befestigungsanlagen. Mit zwei Fähren dort nun Truppen an Land bringen und die Insel freikämpfen. Arbeiter auf die Insel bringen, ein Rathaus bauen, auch dort Gold und Holz abbauen. Nun hat man die Mittel, um weitere Schlachtschiffe zu bauen (etwa 5 Stück).
Mit diesen bildet man eine Flotte, sichert sie durch einen Flugapparat ab und macht sich auf die Suche nach den feindlichen Häfen. Alle feindlichen Einheiten, die einem über den Weg laufen, werden vernichtet. Wenn man bei den Angriffen



eigene Einheiten verliert, sollte man diese sofort durch Neubauten ersetzen. Nach dem Ausschalten aller Häfen und der Vernichtung der Orc-Fähren hören nun endlich auch alle Angriffe auf die eigene Insel auf.
Nun kann man damit beginnen, auch noch die Ölbohrtürme des Gegners zu suchen und zu vernichten. Bei Gold oder Holzproblemen einfach die große Insel in der Mitte auch noch erobern und sich das dortige Gold holen.



Level 13

Auftrag: Blackrockspire zerstören, alle feindlichen Einheiten vernichten

Arbeiter ausbilden, Gold und Holz abbauen. Nun dringend die eigenen Stellungen verstärken (Soldaten, Elfen, usw. bauen), da der Feind schon zu Beginn häufig durch Landefähren Truppen herbeischafft und die Stellung berennt. Dieses geschieht meistens in der Nähe des Hafens und bei der Kaserne. Öltanker bauen, und nach links schicken. Dort befindet sich eine Ölquelle, die man ausbeuten muß. Nun eine zweite Kaserne auf der rechten Seite der Insel, unterhalb der Mauer, bauen und auch dort Truppen ausbilden. Durch das Sägewerk und die Schmiede die Kämpfer aufwerten. Einen Erfinder-Gnom bauen und mit weiteren Flugapparaten das ganze unbekannte Gelände erforschen. Nun eine Gießerei bauen und die Schiffe aufwerten. Langsam werden nun die feindlichen Drachen aktiv; dieses kann man dadurch beenden, indem man mit mindestens zwei Schlachtschiffen und zwei Zerstörern die mittlere Insel angreift. Zuerst den Wachturm beseitigen, dann den Drachenhorst vernichten. Angreifende Drachen können durch die Zerstörer abgewehrt werden. Nun die eigene Burg in ein Schloß umwandeln, eine Kirche bauen, um in dieser die Ritter zu Paladine (Heilkraft schulen) aufzuwerten. Nun kann man beschädigte Kämpfer durch Zauber heilen. Die Insel in der Mitte mit Landefähren angreifen und erobern, da man das Gold aus der dortigen Mine braucht. Zum schnellen Abbau des Goldes ein Rathaus errichten. Mit einigen Schlachtschiffen den Hafen des Gegners (oben links) suchen und vernichten. Mit Landefähren am unteren Ende der Halbinsel landen und baldmöglichst eine Kaserne bauen. Einige Demolierzwerge beim Erfinder-Gnom herstellen und zu seinem Brückenkopf bringen. Sobald die vorrückenden Truppen oben durch feindliche Türme beschossen werden, sollte man diese durch Katapulte ausschalten oder aber Demolierzwerge einsetzen. Nun den Rest der Insel erobern. Zwischenzeitlich auf der eigenen Insel einen Greifenhorst errichten. Zwei bis drei Greifen ausbilden. Zwischenzeitlich die Truppen sammeln und durch die Fähren nach rechts zum unteren Rand der zweiten feindlichen Halbinsel bringen. Dort landen und in der Nähe der Mine ein Rathaus und eine Kaserne errichten. Die Greifenreiter nachholen und mit diesen die etwas oberhalb der Landungsstelle stehenden Oger angreifen. Auf Axtwerfer achten, da diese eine große Gefahr für die Greifenreiter sind. Diese daher immer zuerst angreifen und vernichten. Beschädigte Greifenreiter zurückziehen und durch Paladine heilen lassen, gegebenenfalls bei Verlusten ersetzen. Durch Demolierzwerge die Kampftürme weiter oben ausschalten. Nun in der Hauptsache nur noch Elfen einsetzen, da mit fliegenden Dämonen zu rechnen ist. Den Rest der Insel erobern und den Blackrockspire vernichten.



Level 14



Aufgabe: Das große Portal zerstören

Dieses Level macht zu Beginn die meisten Schwierigkeiten. Alle drei Landefähren mit Truppen beladen (Elfen aber an Land lassen). Auch die Zauberer und Katapulte mitnehmen. Die Fähren in Begleitung des Schlachtschiffs und der Zerstörer nach links senden. Wenn die ersten Anzeichen von Land zu sehen sind, mit dem Schlachtschiff den unteren der drei dort befindlichen Türme angreifen. Möglichst gleichzeitig die Fähren einsetzen und alle Truppen landen. Den Widerstand der Feinde brechen und alle drei Türme vernichten. Nun durch die Fähren die Arbeiter und Elfen holen lassen. Arbeiter direkt nach der Landung zum Bau von einem Rathaus und mehreren Häfen einsetzen. Hierzu natürlich auch aus der Mine etwas oberhalb der Landungsstelle Gold holen. Die nun nicht mehr benötigten Fähren auf dem Fluß ganz nach rechts schicken, weil





diese somit eine Zeit lang die feindlichen Drachen ablenken. Baldmöglichst eine Kaserne und ein Sägewerk errichten.
Nun fleißig Elfen ausbilden, da mit starken Angriffen von Drachen zu rechnen ist. Wenn man genügend Truppen ausgebildet hat, eine Kampfgruppe bilden und diese leicht schräg nach oben links gehen lassen, alle angreifenden Oger vernichten. Man findet nun eine weitere Mine mit viel Gold, das man durch seine Arbeiter holen läßt. Bei dieser Mine mindesten acht Elfen stationieren, da mit Drachenangriffen zu rechnen ist. Man sollte vorerst in keinem Fall die feindlichen Gebäude vernichten, da sonst mit noch stärkeren Angriffen durch Drachen zu rechnen ist. Bei jeder passenden Gelegenheit die Kampfkraft der Elfen durch das Sägewerk verbessern. Nun bildet man eine Kampfgruppe und sendet diese in Begleitung eines Arbeiters durch den Hohlweg nach oben.
Am Meer angekommen errichtet man eine Kaserne, sichert diese weiträumig durch zwei Kanonentürme ab und beginnt Truppen auszubilden. Nun das Rathaus in eine Burg umwandeln, einen Erfinder-Gnom bauen und zwei Flugapparate herstellen. Mit diesen die Gegend erkunden.
Demolierzwerge herstellen und zu der Kaserne nach oben senden. Die schwächste Stelle an der links befindlichen Felswand suchen und mit Demolierzwergen aufsprengen. Einige Elfen durch den Durchbruch schicken und die dortige Mine absichern. Nun zwei Katapulte bauen und einen Hafen sowie eine Gießerei errichten.
Mit den Katapulten die auf der linken Seite befindlichen feindlichen Schiffe ausschalten. Einen Zerstörer bauen und den feindlichen Ölbohrturm angreifen und ausschalten. An dessen Stelle einen eigenen Förderturm bauen. Mit weiteren Demolierzwergen die Befestigungen, Oger und Katapulte rechts angreifen und vernichten. Nun die feindliche Stellung auf der rechten Seite völlig einnehmen und auch dort in der Nähe der Mine ein Rathaus bauen, um die Mine leichter auszubeuten.
Alle feindlichen Gebäude vernichten. Die Burg in ein Schloß umwandeln und einen Greifenhorst errichten.
Nun eine Anzahl von Greifenreiter ausbilden und oben an die Küste bringen. Zwei Schlachtschiffe bauen und den Fluß auf der linken Seite freikämpfen. Einige Fähren bauen und oben links Truppen auf der Mittelinsel landen. Mit einigen Demolierzwergen feindliche Türme beseitigen. Drachenhorste und andere Gebäude durch Bodentruppen zerstören.
Nun mit den Greifenreitern die kleine Insel in der Mitte angreifen. Zuerst die fliegenden Dämonen ausschalten und anschließend das große Portal und die anderen Gebäude zerstören. Endlich sind die Orcs, besiegt und man kann sich über die Schlußsequenz freuen.



Die Seite der Orcs



Level 1

Aufgabe: 4 Höfe bauen, 1 Kaserne errichten

Wie schon bei den Menschen ist auch dieser Level sehr leicht. Man hat zwei Minen zur Verfügung und kann somit leicht die gestellte Aufgabe erfüllen. Die wenigen Gegner sind leicht auszuschalten.

Level 2



Aufgabe: Den Troll-Anführer Zuljin retten und zum Leuchtkreis führen.

Hof bauen, Gold und Holz abbauen. Eine Kaserne errichten und weitere Grunzer ausbilden. Mit neun Kämpfern eine Kampfgruppe bilden, nach oben laufen und dabei jeden Widerstand brechen. Die Wachen bei dem Gefangenenlager vernichten und die Mauer aufbrechen. Nachdem man kurz bei den Trollen gewesen ist (Fanfare ertönt, wenn sie frei sind), geht man nun links weiter und biegt bei der nächsten Gelegenheit nach unten ab. Der geringe Widerstand, der sich nun noch zeigt, wird zerschlagen.
Unten am Bildschirmrand angekommen, geht man nun nach links und etwas nach oben, dort befindet sich der Trollstützpunkt. Man faßt nun die Trolle in dem Lager zu einer Gruppe zusammen und bringt diese auf dem frei gekämpften Weg zu dem Trollstützpunkt. Nachdem man dort Zuljin in den Leuchtkreis geführt hat, ist dieser Level geschafft.

Level 3

Aufgabe: 1 Hafen bauen, 4 Ölbohrtürme errichten

Zwei Höfe bauen, weitere Peons ausbilden. Mit diesen nun Gold und Holz abbauen, eine Kaserne errichten, Ein Sägewerk bauen. Nun einen Hafen bauen, dort dann einen Öltanker fertigen und zum Einsatz bringen. Zwei bis drei Zerstörer bauen, diese zusammenfassen und mit ihnen um die eigene Insel fahren, dabei alle am Ufer befindlichen feindlichen Einheiten durch Schiffsgeschütze vernichten. Nun das Meer aufklären und dabei feindliche Schiffe vernichten. Ölbohrtürme des Gegners suchen und ausschalten. Auf den Quellen die eigenen Bohrtürme errichten.

Level 4

Aufgabe: Hillsbrad zerstören, die Verteidiger der Allianz besiegen

Peons ausbilden, einige Höfe, eine Kaserne und ein Sägewerk bauen. Nun in der Kaserne abwechselnd Grunzer und Axtwerfer ausbilden und diese am Ufer aufstellen, um feindliche Angriffe





abwehren zu können. Nun einen Hafen und eine Gießerei bauen, Öltanker fertigen und mit diesen die nächste Ölquelle ausbeuten. Vier Zerstörer bauen und mit diesen das Meer aufklären. Dabei alle feindlichen Schiffseinheiten vernichten; nun den gegnerischen Hafen suchen und ausschalten. Alle Fähren des Gegners vernichten. Nun eigene Fähren bauen und mit Truppen bemannen. An der feindlichen Küste landen und Hillsbrad vernichten. Dabei ist es von Vorteil, wenn man zuerst die feindliche Kaserne ausschaltet, da sonst der Gegner laufend neue Kämpfer produziert. Nun zum Schluß auch noch alle feindlichen Bohrinseln aufspüren und vernichten.

Level 5



Aufgabe: Dun Modr wieder einnehmen, Tol Barad zerstören

Kampftruppe bilden und sofort nach unten gehen. Dort den Widerstand des Gegners brechen. Nun die restlichen Krieger und Peons nachholen. Haupthaus und Höfe bauen, weitere Peons ausbilden. Eine Kaserne und ein Sägewerk errichten, alle feindlichen Gebäude zerstören. Grunzer und Axtwerfer ausbilden und unten an der Insel in Stellung bringen, auch einige Krieger in der Stadt lassen, da auch von anderen Seiten Angriffe erfolgen können. Mit dem Zeppelin die Gegend auskundschaften und die feindliche Insel suchen. Hafen und Gießerei bauen, Öltanker herstellen und bei der nächsten Quelle einsetzen. Vier bis fünf Zerstörer bauen und durch die Gießerei aufwerten. Diese als Kampfgruppe zusammenfassen und den feindlichen Hafen angreifen, unbedingt auch alle Fähren vernichten. Vom Meer



aus alle erreichbaren Anlagen der Insel unter Beschuß nehmen und vernichten. Feindliche Schiffe suchen und vernichten.
Nun Landefähren bauen und bemannen, auf der Insel landen und dort den Widerstand brechen. Nun noch alle Gebäude zerstören, dann ist das Einsatzziel erreicht.

Level 6

Aufgabe: Chogall zum Leuchtkreis bei Grim Batol geleiten

Wieder eine Kampfgruppe bilden und mit dieser schräg zur Mitte hin laufen. Wenn man von einer Mauer aufgehalten wird, die Gruppe etwas zurückziehen und zwei Katapulte nachholen. Mit diesen die Feinde hinter der Mauer vernichten, dann eine Bresche in die Mauer schlagen. Nun geradeaus hinunter laufen und sich dann nach rechts wenden. Den dortigen Widerstand niederkämpfen (gegebenenfalls weitere Kämpfer nachziehen). Nun ist der Weg nach Grim Batol frei, und man kann Chogall in den Leuchtkreis bringen.

Level 7

Aufgabe: Die Orkfähren befreien, Stromgarde zerstören

Mit den Zerstörern nach rechts fahren, zwei feindliche Zerstörer vernichten und nun zu den gefangenen Fähren fahren. Kampfgruppe bilden und nach links und dann nach oben den Weg zu den Fähren freikämpfen. Die Fähren mit allen eigenen Personen bemannen und mit diesen auf der Insel in der Mitte des Bildschirms landen. Die Goldmine freikämpfen und nun eine Basis aufbauen (mehrere Höfe, ein Haupthaus, Kaserne, Sägewerk, Schmiede usw.). Dazu immer die entsprechenden Peons ausbilden. An der oben gelegenen Inselseite zwei Türme errichten und in Kanonentürme umwandeln. Zwischen diesen Türmen nun den Hafen bauen. Auf der rechten Seite der Insel die Gießerei und eine Ölraffinerie

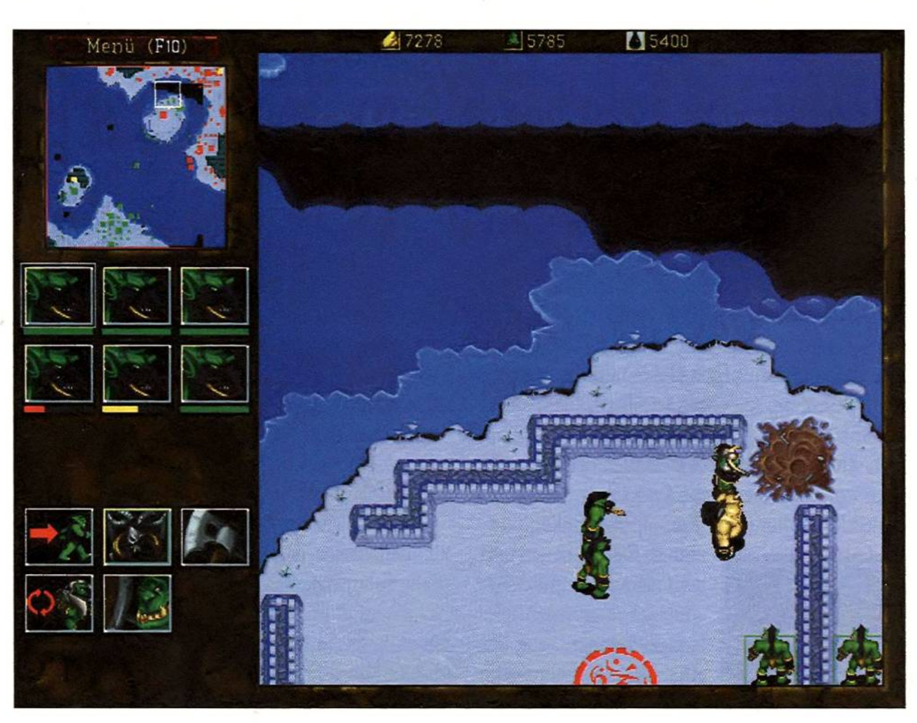


erstellen. In dem Hafen Öltanker bauen und diese nach unten rechts schicken, dort die Ölquelle ausbeuten. Haupthaus in eine Hochburg umwandeln, Kobold-Alchimist bauen und dort einen Zeppelin herstellen lassen. Mit diesem Zeppelin die Gegend erkunden. Zwischendurch einige Zerstörer bauen und diese durch die Gießerei aufwerten. Mit mindestens fünf Zerstörern den feindlichen Hafen angreifen und vernichten (Vorsicht vor den Katapulten, diese können durch ihre Reichweite großen Schaden anrichten).
Wenn Katapulte angreifen, die Schiffe immer etwas zurück ziehen und darauf warten, daß die Katapulte ans Ufer kommen, dann schnell vorfahren und das Feuer eröffnen. Vier Fähren bauen und auf der kleinen Insel in der Nähe landen, den feindlichen Widerstand brechen und ein Haupthaus dort errichten. Gold und Holz abbauen. Nun mindestens fünf Fähren bemannen (Katapulte nicht vergessen) und an der Landzunge des feindlichen Kontinents landen. Nun langsam vorrücken und Stromgarde vernichten.

Level 8

Aufgaben: Das Schloß der Menschen zerstören, den Runenstein entwenden

Ein Katapult und einige Oger an den Eisübergang oben aufstellen. Noch einige Höfe bauen und Peons ausbilden. Eine Gießerei und einen Hafen errichten und in der Zwischenzeit mit dem Zeppelin die Gegend erkunden. Auf der vorgelagerten Halbinsel die zweite Mine durch zwei Kanonentürme absichern und einige Kämpfer dort aufstellen, um feindliche Landetruppen abzufangen.





Öltanker bauen und zur nächstgelegenen Quelle schicken. Diese nun ausbeuten. Am unteren Ende der vorgelagerten Halbinsel eine Raffinerie errichten. Einige Zerstörer und Schlachtschiffe bauen und durch die Gießerei aufwerten. Aus diesen eine Kampfgruppe bilden und einen Zeppelin zur Begleitung abstellen.
Das Haupthaus in eine Hochburg umwandeln. Nun mit den Schiffen in Begleitung des Zeppelins die Häfen des Gegners suchen und vernichten, dabei aber unbedingt auf feindliche Unterseeboote achten.
Weitere Schlachtschiffe bauen, da bei dem weiteren Angriff auf die Mittelinsel starke Verluste in Kauf genommen werden müssen. Die feindlichen Kampftürme sind dabei die geringste Gefahr, aber dafür fügen die gegnerischen Katapulte den Schiffen großen Schaden zu. Wenn der größte Teil der Inselbefestigung vernichtet ist, einige Fähren bauen und bemannen, um eigene Truppen auf die Insel zu bringen. Mit diesen dann die Reste der Gegner vernichten, die Gebäude zerstören und somit den Runenstein freikämpfen.

Level 9

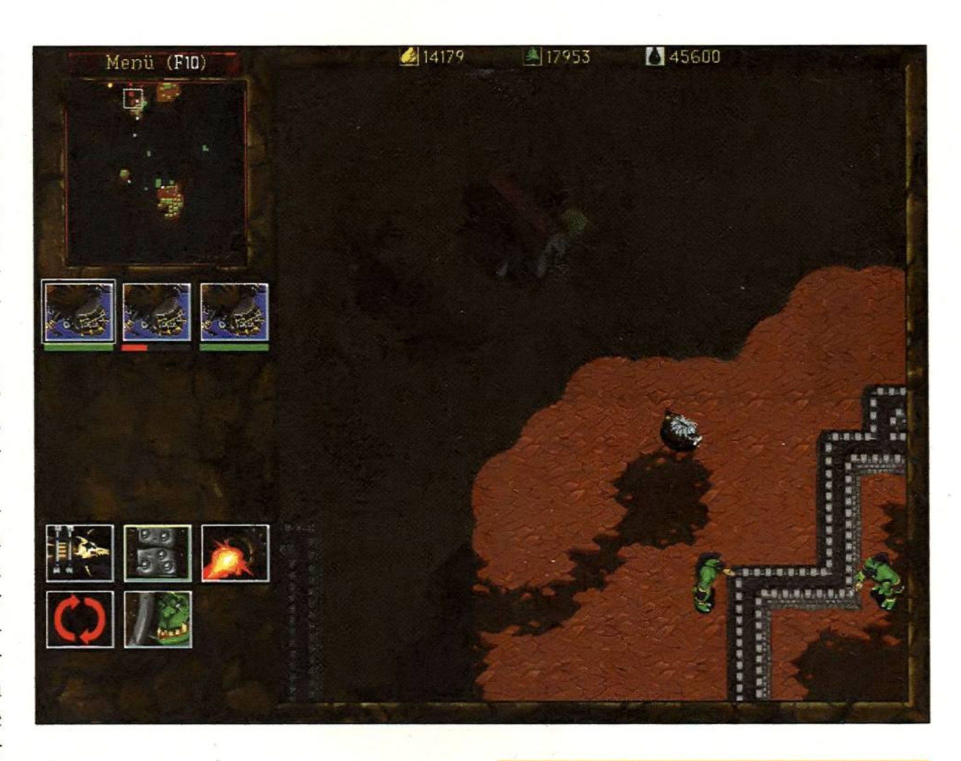


Aufgabe: Eine Festung und einen Hafen auf der Insel in der Tyrs Bay errichten

Einige Höfe bauen, Peons ausbilden, Gold und Holz abbauen. Zwei Kanonentürme am Ufer aufbauen, Gießerei errichten, Öltanker bauen und Öl fördern. Schiffe aufwerten, Haupthaus in eine Hochburg umwandeln. Eine Fähre bauen, einige Peons in Begleitung einiger Kämpfer auf die kleine Insel neben der eigenen Basis schicken. Dort ein Haupthaus bauen und Gold fördern, nun einen Zeppelin herstellen und zur Aufklärung einsetzen. Einige Kampfpötte bauen und zusammen mit einem Zeppelin gegen feindliche Schiffe und Häfen einsetzen.
Unbedingt alle feindlichen Landefähren vernichten. Nun mindestens eine Seite der großen Insel in der Mitte durch die Kampfpötte freikämpfen.



Einige Fähren bauen und mit Kämpfern und Katapulten bemannen. An der freigekämpften Seite der Insel landen und alle angreifenden Feinde



vernichten. Nun die Gebäude auf der Insel zerstören und am Ufer einen Hafen bauen. Ein Haupthaus errichten, in eine Hochburg umwandeln, dann in eine Festung aufwerten.

Level 10

Auftrag: Alle Ölbohrtürme, die Raffinerien und Stratholme zerstören

Randalier-Kobolde dazu einsetzen, um rechts und links je ein Loch in den Wall zu sprengen. Die Kämpfer hindurch führen und die Wachen rechts bei der Mine vernichten. Höfe, Haupthaus und Sägewerk errichten.
Einige Kämpfer in Richtung Bildmitte senden, um die zweite Mine zu finden. Dort eine weitere Kaserne und ein Haupthaus errichten und durch zwei bis drei Kanonentürme absichern, auch dort Holz und Gold abbauen. Katapulte, Axtwerfer und Grunzer bei der Mine stationieren, um Angriffe abzuwehren. Unteres Haupthaus in Hochburg umwandeln, bei dem oberen Haupthaus einen Kobold-Alchimisten und einen Oger-Maststall bauen.
Nun einige Randalier-Kobolde herstellen, ebenso einige Oger ausbilden. Feindliche Türme und Katapulte mit Randalier-Kobolden angreifen und vernichten. Starke Kampfgruppen aufstellen und langsam gegen Stratholme vorrücken.

Feindliche Katapulte und Türme auch weiter durch Randalier-Kobolde angreifen und zerstören. Nun noch die restlichen Gebäude vernichten. Unten beim Start einen Hafen und eine Gießerei errichten, Öltanker bauen und eine Ölquelle ausbeuten.
Kampfpötte bauen und mit diesen die feindlichen Schiffe und Bohrtürme suchen und zerstören. Oben links finden wir dann den Feinhafen und die Raffinerie, nach deren Vernichtung ist auch dieses Level geschafft.

Level 11

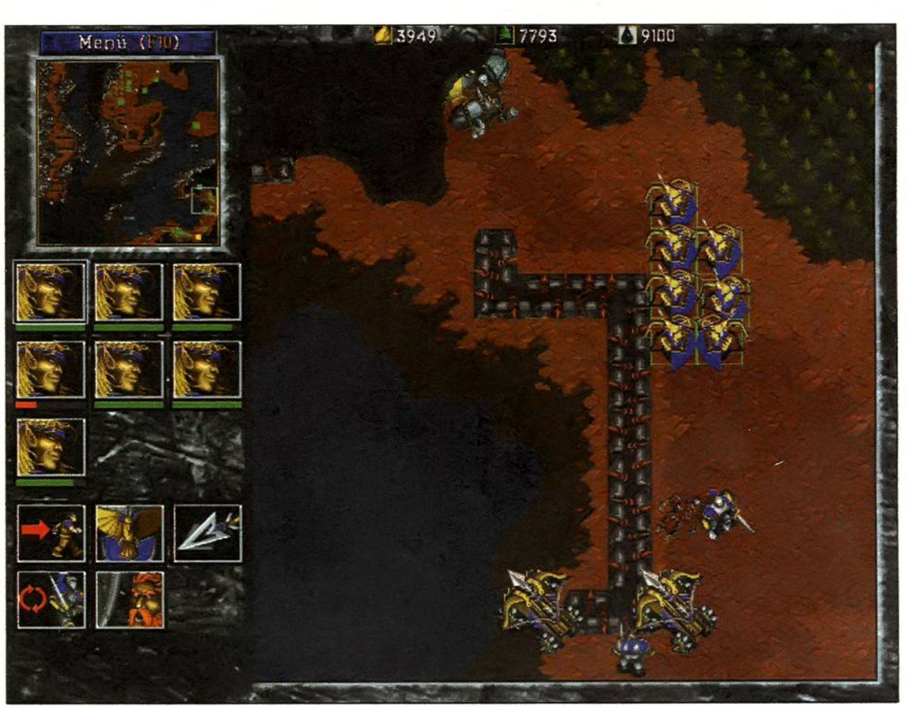
Aufgabe: Die Festung der Elfen zerstören

Den von unten erfolgenden Angriff abwehren, nun einige Höfe bauen. An dem oberen Ausgang eine Kaserne errichten, dort dann laufend Axtwerfer und Grunzer bauen. Weitere Arbeiter ausbilden und Gold und Holz abbauen (zuerst nur das Holz am oberen Rand holen, der Wald unten dient als Schutzwall gegen Angriffe). Zwei Katapulte bauen und ebenfalls oben an den Eingang stellen. Die Angriffe der Menschen erfolgen fast ausschließlich nur bei diesem Eingang. Den Zeppelin zur Aufklärung einsetzen, zuerst nach unten senden, man entdeckt somit zwei weitere Goldminen und einige Kampfgruppen der Menschen. Das Haupthaus in eine Hochburg umwandeln, ein Kobold-Alchimist und ein Oger-Maststall bauen. Eine Kampfgruppe bilden und zu der Mine unterhalb der eigenen Basis schicken. Feindeinheiten niederkäpfen und die Mine sichern. Zwei Kampfgruppen zusammenfassen und diese am oberen Rand nach links laufen lassen. Sie treffen dann dort ebenfalls auch eine bewachte Mine, die sie freikämpfen. An dieser Mine nun eine Kaserne und ein Haupthaus errichten. Beide Minen durch Peons ausbeuten lassen. Mit einer weiteren Kampfgruppe am rechten Bildschirmrand nach unten gehen, wo wir dann die nächste Mine finden. Auch hier eine Kaserne und ein Haupthaus bauen und auch hier Holz und Gold ernten. Nun die Hochburg in eine Festung umwandeln, Tempel der Verdammten und Altar der Stürme errichten. Einige Randalier-Kobolde erschaffen und eine starke Kampfgruppe an den mittleren Übergang bringen. Im Tempel der Stürme die Oger mit Zauberkraft ausstatten und

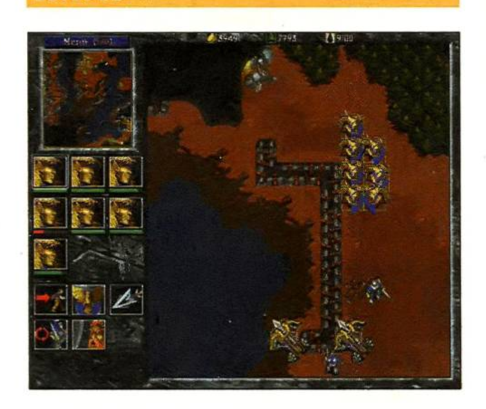




sie ausbilden. Dort nun links und rechts je einen Kanonenturm errichten und zusätzlich noch je ein Katapult bereitstellen. Somit ist der Übergang gesperrt. Weitere Kämpfer und Ogermagier zur Mine unten rechts senden, ebenso einige Randalier-Kobolde. Mit den Kobolden die Festungsanlage gegenüber der Mine angreifen und die Türme und das Katapult vernichten. Mit den Kämpfern langsam vorrücken und jeden Widerstand brechen. Bei der letzten Mine, die in diesem Level gefunden wird, verstärkt sich noch einmal der Widerstand der Menschen. Aus diesem Grund ist es nun sinnvoll, auch von dem mittleren und dem linken Übergang aus langsam vorzurücken und die Vorposten der Menschen zuvernichten. Mit allen Truppenteilen langsam weiter vorrücken und die Festung der Elfen zerstören.



Level 12



Auftrag: Den Stormreaver Clan und den Twilights Hammer Clan besiegen

Alle Fähren beladen (keine Katapulte), auf der zweiten Insel rechts landen und diese freikämpfen. Nun den Rest der Truppen nachholen und damit beginnen, die eigene Basis aufzubauen. Haupthaus, mehrere Höfe, Sägewerk und Schmiede bauen, immer dafür sorgen, daß genügend Peone zum Sammeln von Gold und Holz bereit stehen. Grunzer und Axtwerfer ausbilden, die Katapulte in der Mitte der Insel stationieren. Die schon vorhandenen Schiffe und Fähren zwischen den beiden Inseln parken. Hafen unten an der Insel in Richtung zur anderen Insel bauen. Öltanker bauen und ganz nach rechts senden, die dortige Quelle ausbeuten. In diesem Level schicken die Gegner unzählige Kampfschiffe gegen die eigene Insel und auch gegen den Ölbohrturm. Bei Angriffen auf die Insel sind die Katapulte unschlagbare Abwehrwaffen. Die am Ufer der Insel anlegenden Feindeinheiten lassen sich problemlos durch Katapulte vernichten, wenn man darauf achtet, nicht in Reichweite der Schiffsgeschütze zu kommen. Wenn überlegene Feindkräfte den Ölbohrturm angreifen, sollte man die Tanker zwischen die Inseln zurückziehen; meist greifen dann die feindlichen Kampfschiffe die Insel an und werden so ein leichtes Opfer der eigenen Katapulte. Nachdem aus dieser Richtung das letzte Schiff vernichtet wurde, sofort wieder einen neuen Ölbohrturm errichten.



Inzwischen die Insel 2 von den beiden Oger säubern, um dort auch ein Haupthaus zu bauen. Wenn man genug Öl gefördert hat, baldmöglichst die Schiffe über die Gießerei aufwerten. Einige Schlachtschiffe und Zerstörer bauen und in Begleitung eines Zeppelins die große Insel schräg rechts angreifen. Die beiden Wachschiffe beseitigen, und auch alle erreichbaren Einheiten auf der Insel angreifen. Dann mit Fähren Truppen an Land bringen. Die Feinde erschlagen und auf der Insel ein Haupthaus errichten, nun hat man auch diese Rohstoffquelle erschlossen. Nun das Haupthaus auf der einen Insel in eine Hochburg umwandeln. Kobold-Alchimist bauen und einen Zeppelin herstellen. Weitere Kampfpötte und Zerstörer bauen, aus je vier Kampfpötten und zwei Zerstörern eine Kampfgruppe bilden und mit dieser in Begleitung eines Zeppelins die Häfen der Gegner angreifen und vernichten. Mögliche Verluste durch Neubauten ersetzen. Nach der Vernichtung der Häfen alle Gebäude und Einheiten auf der Insel vernichten, die vom Meer aus erreichbar sind. Mit einigen Fähren Truppen auf der Insel landen und alle Feinde und Gebäude zerstören. Randalier-Kobolde durch den Kobold-Alchimist herstellen und mit diesen den Ringwall in der Mitte der Insel aufbrechen. Auch hier nun alle Gegner vernichten.

Level 13

Aufgabe: Dalaran zerstören, die Verteidiger der Allianz besiegen

Von oben alle Kämpfer nach unten führen, den vereinzelten Widerstand brechen, nun auch die Peons und den Rest der Truppe nach unten bringen. In der Nähe der Mine ein Haupthaus, einige Höfe und eine Kaserne errichten, Sägewerk und Schmiede errichten.

Mehrere Türme im Gelände verstreut bauen (so aufstellen, das sie das die Gebäude gut verteidigen können) und zu Wachtürmen umbauen. Diese werden benötigt, um angreifende Greifenreiter abzuwehren. Axtwerfer ausbilden und jedem Turm einige Kämpfer als Verstärkung zur Seite stellen. Baldmöglichst das Haupthaus in eine Hochburg umwandeln. Nun auch den Kobold-Alchimist, den Oger-Maststall und den Altar des Sturmes bauen. Einen Zeppelin bauen und am unteren Rand entlang aufklären. Dabei entdeckt man auf der Hälfte des Weges eine kleine Festungsanlage, die den Übergang zur Hauptinsel schützen soll. Weiter hinten findet man eine weitere Mine. Durch Randalier-Kobolde Türme und Katapulte ausschalten. Eine Kampfgruppe mit Oger, Axtwerfer und Grunzer bilden und den Vorposten vernichten. Eine Gruppe von Axtwerfern zusammen mit einigen Peons zur Mine schicken. Dort zwei Wachtürme bauen und durch die Axtwerfer zusätzlich verstärken. Mit den Arbeiter ein Haupthaus bauen und die Mine ausbeuten. Durch den Tempel der Stürme die Oger zu Magiern aufwerten. Nun deren Fähigkeit nutzen, um durch die fliegenden Augen die Feindinsel aufzuklären. Kampfgruppen bilden und langsam damit beginnen, die Insel zu erobern. Auch hierbei feindliche Türme mit Katapulten oder Randalier-Kobolde ausschalten. Die Insel hat die Form eines Kreuzes, in deren rechtem Arm befindet sich der Greifenhorst. Diesen sollte man baldmöglichst ausschalten, damit die Luftangriffe aufhören. Jetzt den Turm der Magier im oberen Teil ausschalten. Nun braucht man eigentlich nur noch die einzelnen Gebäude vernichten und hat den Kampf gegen die Menschen gewonnen.





11TH HOUR- KOMPLETT GELÖST!

The 11th Hour

Fans des Klassikers „7th Guest" wird bei „The 11th Hour" so einiges bekannt vorkommen. In den vergangenen 70 Jahren hat sich am Haus überraschend wenig getan, allenfalls ist es ein wenig heruntergekommen.

Ein tragbarer Computer, GameBook genannt, assistiert bei der Lösung der unvermeidlichen Puzzles, die wesentlichen Einfluß auf den weiteren Spielverlauf haben. Ferner bekommt Carl über den Rechner Anagramme, also Buchstabenrätsel, zugespielt. In der Regel lassen sich die Worte mit etwas Phantasie in Verbindung mit vorher gefundenen Gegenständen bringen.



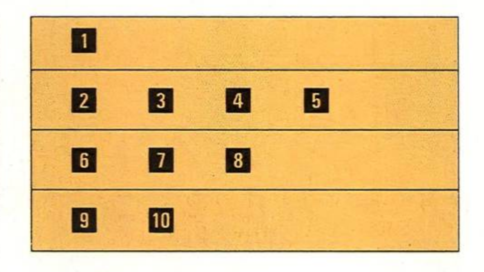
1. Vom Foyer aus geht es rechts zur Bibliothek. Dort steht auf dem Kaminsims eine Flasche Tonic Water, die sogleich mit der Knochenhand angefaßt wird (Lösung für Rätsel Nummer 1: „Autonickerchen"). Rechts davon, direkt neben der Tür, ist ein Buchregal angebracht. Das mittlere Fach birgt eine Verschiebeaufgabe. Die grünen Bücher sollen nach links, die roten nach rechts. Es können nur angrenzende Paare verschoben werden, und es muß in vier Zügen geschehen.

Anordnung:

1 2 3 4 5 6 7 8

Nun klickt Denning auf die Linie zwischen 2 und 3 (die beiden Schinken wandern auf Position 9 und 10). Dann klickt er auf 5/6 (Bücher werden auf das leere Fach 2 und 3 verschoben), anschließend auf 8/9, um die Exemplare an die nun freien Stellen 5 und 6 zu bewegen. Zuletzt wählt er 1/2, um die Bücher auf 8 und 9 umzustellen. Puzzle gelöst, die Bücherei kann verlassen werden.

2. In der Eingangshalle wird zunächst der Tisch links der ausladenden Treppe untersucht. Hoppla, ein Schachproblem. Der „Rösselsprung" mit zwei schwarzen und zwei weißen Pferden (schwarz auf Position 1 und 6, weiß auf 5 bzw. 7) ist in vierzig Zügen lösbar. So geht's:



Figur von 1 nach 4, dann nach 10, dann nach 2, dann nach 8.

Figur von 7 nach 1, dann nach 4, dann nach 10, dann nach 2.

Figur von 5 nach 7, dann nach 1, dann nach 4, dann nach 10.

Figur von 6 nach 4, dann nach 1, dann nach 7, dann nach 5.

Figur von 10 nach 4, dann nach 1, dann nach 7.

Figur von 2 nach 10, dann nach 4, dann nach 1.

Figur von 8 nach 2, dann nach 10, dann nach 4, dann nach 6.

Figur von 1 nach 4, dann nach 10, dann nach 2.

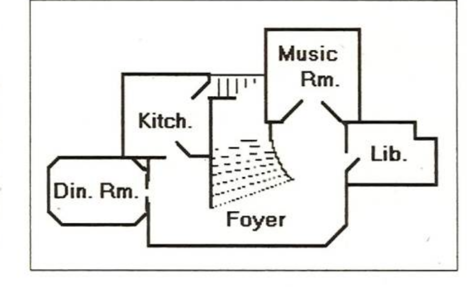
Figur von 7 nach 1, dann nach 4, dann nach 10.

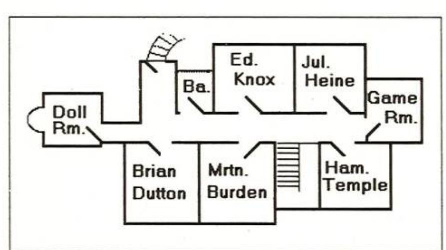
Figur von 6 nach 4, dann nach 1, dann nach 7.

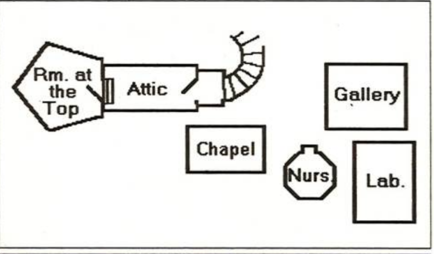
Figur von 10 nach 4, dann nach 1.

Figur von 2 nach 10, dann nach 4, dann nach 6.

3. Carl steigt die Treppen hinauf und benutzt die Kartenfunktion des Minicomputers (Knopf mit Aufschrift „Map"). Auf der Karte deuten schraffierte Linien ungelöste Geheimnisse an, graue Flächen machen auf Orte aufmerksam, die näher untersucht werden müssen. Nicht ausgefüllte Bereiche verbergen sich in der Regel hinter (Fall-) Türen. Zur besseren Orientierung sind in den folgenden Karten alle Stockwerke abgebildet.







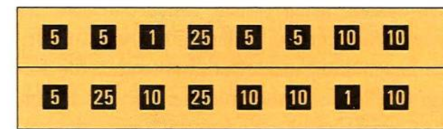
Ohne die Maps hätten's Nicht-Pfadfinder schwer.

Mit Hilfe des GameBook findet Denning heraus, daß Brian Duttons Raum offen steht.



Süßer die Kassen nie klingeln...

Wenn Carl vor den Überresten des Betts steht, wird ein wichtiges Objekt vom hinteren Holzpfosten verdeckt. Jene Registrierkasse im Eck muß partout 81 Cents anzeigen, sonst ist kein Weiterkommen möglich. Links und rechts muß jeweils derselbe Betrag stehen:



5	5	1	25	5	5	10	10
5	25	10	25	10	10	1	10

Denning drückt die fünf linken Tasten der oberen Reihe, dann die linken drei Tasten aus der unteren Reihe. Mehr ist hier nicht zu tun. Alternativ kann man auch die ganze obere Tastenleiste einrasten und dann jeweils den ganz linken und ganz rechten Knopf betätigen.

Das nächste Anagramm deutet auf eine Champagnerflasche hin, die direkt vor seinen Füßen links neben dem zerstörten Fernseher in einem Sektkühler liegt. Nach Entfernen des Korkens ist die Galerie zugänglich.

4. Stauf meldet sich per Notebook mit dem Satz: „Lüsternder Gnom aus Alt Griechenland". Gemeint ist natürlich der Satyr... Ärgern Sie sich nicht zu sehr über die Wortspiele, es kommt noch schlimmer.

Eben wurde die Bildergalerie erwähnt, der Eingang befindet sich im Pendelwerk der Standuhr.



Wer hat an der Uhr gedreht, ist's denn wirklich schon so spät?...

Denning wandert herum, bis er ein Bildnis findet, unter dem ein Frauentorso liegt. Auf dem Gemälde oben ist irgendeine Szene aus der griechischen Mythologie zu sehen. Auch dabei ist der gesuchte bockgestaltige Waldgeist. Mit der Hand die Leinwand berührt, und schon läuft eine Actionszene ab.

Bemerkung: das verbleibende Rätsel im Raum vorerst nicht in Angriff nehmen. Es leitet das Ende der 7. Stunde ein.

Im GameBook bekommt Carl Warnungen zugespielt („Eine Kugel kann Dich unter die Erde bringen"). Was könnte damit gemeint sein?

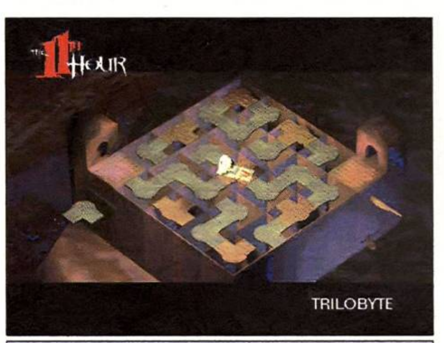
5. Ach ja, in der Bibliothek steht ein Globus. Berührt man ihn, dreht er sich. Unvermittelt wird Carl Zeuge einer Szene, in der Robin im Zuge ihrer Untersuchungen blutverschmierte Steine findet. Abermals meldet sich die Stimme im Notebook („Kellner haben sie bitter nötig"). Es läuft darauf hinaus, daß „eine Tablette" im Haus gesucht werden soll.

„Psychokinetische Kontaktpunkte", banale „Geheimgänge" erleichtern den schnellen Abstieg in den Keller. Nur die Wand berühren, ein Nebenraum der Kapelle birgt das Gewünschte.

Zur Kapelle geht es durch Duttons Zimmer, dort muß die Tür zum Geheimgang (links ist eine Kuckucksuhr) geöffnet werden. Dann unter dem Torbogen hindurch ins Labor, hinüber zum Puzzle auf dem hölzernen Experimentiertisch.
Stauf hat vor den Erfolg immer den Schweiß gesetzt. Zunächst muß ein Spiel gegen den Rechner (im folgenden Text kurz AI) ausgefochten werden. Ziel ist, die Spielzeugmaus in das rechte Loch zu bugsieren. Stauf lockt seinerseits das Tierchen auf die andere Seite.

Wird ein Element des Labyrinths in einer Zeile plaziert, verursacht das eine Rollbewegung der anderen Teile. Dagegen bewirkt das Setzen in eine Spalte bei den restlichen Elementen eine Verschiebung nach oben oder unten. Schlimmer noch, Carl kann keine Zeile bearbeiten, die Stauf im letzten Zug mit Austauschoperationen belegt hat. Jedoch kann die Maus nach jeder Aktion beliebig auf dem neu geschaffenen Pfad bewegt werden.

Wieder einmal hat man es mit AI-Logik zu tun - hier gibt es keinen vorgegebenen Lösungsweg. Alles wäre ziemlich frustrierend, stünde nicht Samantha zur Verfügung (feste auf die „Help"-Taste im Notebook drücken).



So'n Kugellabyrinth hatte ich als Kind auch!

Das Manual sagt hierzu, daß dadurch „...Stauf immer stärker...und...das Maß an Hilfestellung, das sie...bieten kann, immer geringer" wird. Veteranen denken da vielleicht an 7th Guest, wo die übermäßige Benutzung des Buchs in der Bücherei das Gewinnen des Spiels unmöglich machte. Jedoch trifft das hier nicht zu!

Jetzt sollte Denning sich die grüne Flasche neben dem Puzzle anschauen. Eine große Tablette liegt da, ein Aspirin, oder etwas in der Richtung. Beim Anfassen läuft eine weitere Bildfolge ab, außerdem darf man sich noch mit einem üblen Wortspiel befassen („Vögelchen mit rotem Büstenhalter").

Richtig - ein Rotkehlchen ist zu suchen. Wo? Natürlich ist es auf einem der vielen Bilder, genauer: auf dem Gemälde gegenüber der alten Standuhr. Carl dreht sich dazu vor der Uhr um die eigene Achse (180-Grad-Drehung auslösen) und berührt den Vogel rechts unten mit dem roten Halsgefieder.



Amsel, Drossel, Fink und Star sind auf dem Bild gar nicht da!

Nun gibt es eine Videosequenz mit Robin im Bilderrahmen. Lautstark meldet sich das GameBook, und Carl wird unfreiwilliger Zeuge grauenerregender Szenen.

6. Abermals piept der Rechner. „Moderne Kunst blüht unter der Sonne". Was will dieser Satz andeuten? In der Portraitgalerie existiert ein abstraktes Werk (unter dem Bildnis des Mädchens an einer Seitenwand).



Gleich zwei Gemälde auf einem Screenshot? Also das geht nun wirklich nicht!

Dies ist ein weiteres der insgesamt sieben AI-Spiele in „11th Hour". Samantha kann übrigens sechs davon lösen, d.h. alle bis auf das „Game Of Pente" am Ende.

Die Aufgabe besteht darin, den letzten Zug zu machen. Carl darf, wenn er dran ist, keinen Platz wählen, der an einen bereits von ihm gefüllten Freiraum angrenzt. Dennings Züge sind farbig unterlegt, die von Stauf besetzten Flächen grau.

Hier ein Lösungsansatz. Es gibt zwei empfehlenswerte Startpositionen. Dies sind die beiden vertikalen Rechtecke in der rechten Bildhälfte (nicht ganz rechts), oder auch das „L"-förmige Stück unterhalb der Mitte (über der langen horizontalen Form). Circa fünf Züge werden zur Lösung benötigt.

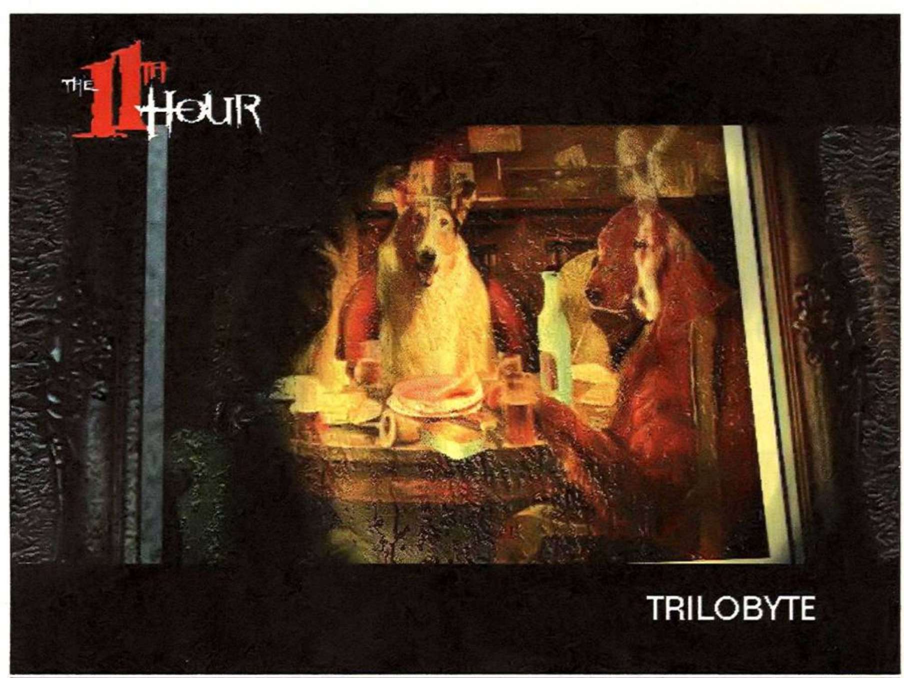
Ein Sieg leitet das Ende der sieben Stunde ein, als Belohnung winkt eine langes Video, welches die bisherigen Ereignisse zusammenfaßt.

7. Um acht geht es mit einer Schatzsuche los. In der Bücherei, die der Reporter für ungelöste Fälle übrigens noch oft aufsuchen muß, kann nun der Sekretär angeklickt werden.

Wenn es geht, sieht er sich nebenbei das Schreibgerät näher an. Später wird er hierher zurückkehren, um es eingehender zu untersuchen.

Derweil gibt der vorlaute Taschenrechner unverständliche Hinweise bezüglich irgendwelcher Strümpfe oder Stümpfe, denen nachgegangen werden sollte. „Leib" oder „Torso" wäre wohl richtiger. Also zurück in die Galerie und dort kurzerhand den Gipskörper in Augenschein nehmen!

The 11th Hour



Hier wurde der stolze Hausbesitzer portraitiert...

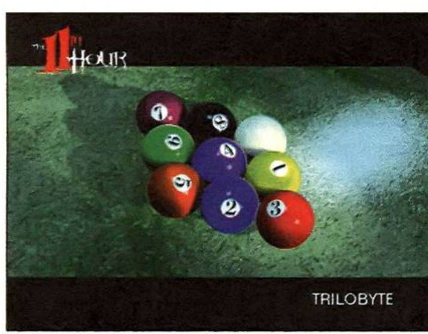
„Starkes Getränk für einen anhänglichen Welpen namens Sounder" lautet das nächste Anagramm. Dies ist die verschlüsselte Aufforderung, nochmals die Champagnerflasche in Duttons Raum anzufassen („lick liquor" im Englischen).

Anschließend gibt es „Probleme auf einer Straße in Dublin". Über die Assoziation „Hund" und „Irland" kommt man auf „Irish Setter"; diese Rasse findet sich im Game Room auf dem Bild über dem Schachbrett.

8. Am Billiardtisch ist ein Anordnungsproblem zu lösen. Neun Kugeln sollen in bestimmte Positionen gebracht werden - einfaches Anklicken genügt. Knopfdruck bringt Kugel 1 zum Vorschein, der zweite Nummer 2 etc. pp.

Es gibt nur einen zulässigen Weg. Hierzu lasse man die seitliche Verschiebung des Rechtecks außer Acht und stelle folgende Anordnung her:

7	8	9
6	4	1
5	2	3



Schwingt die Queues, Jungs!

Hat Carl das geschafft, sieht er sich nach dem kitschigen Bild mit den pokerspielenden Hunden um.

Mittlerweile hat Robin die Nachforschungen auf Eileens Doktor ausgedehnt. Obwohl der Betrachter ahnt, was vorgeht, will der Mann nichts zu der abgebissenen Hand sagen. Die folgende Schockszene klärt die näheren Umstände.

9. Unvermittelt schlägt die deutsche Übersetzung zu. Während Besitzer der englischen Version im Originalhandbuch Hilfen erhalten, ist die Meldung auf dem Schirm hier ohne Vorkenntnisse kaum entschlüsselbar. Abgesehen davon liest der Sprecher teils ganz andere Buchstaben vor.

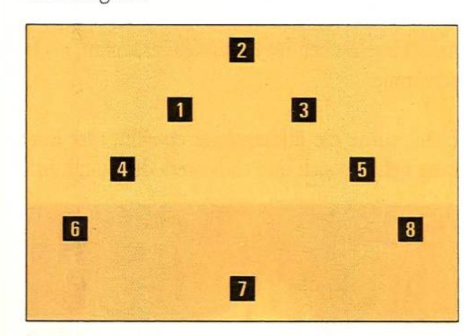
Auf Englisch hieß der Satz: „Read my face, but do not watch. I have hands with which to count, but have no crotch. I have no legs and yet I run. If we were related, Carl'd be the son of my son.". Klar, die Standuhr (grandfather clock) soll untersucht werden.

Eileen, besser gesagt eine Reflexion des Mädchens aus vergangener Zeit, erscheint.

Darauf erhält Carl den nächsten Hinweis. Wieder ist es Kauderwelsch. Jetzt aber läßt sich der Code mit Hilfe der Tastenanordnung des GameBook leicht brechen. Einfach die Buchstaben um 1 Zeichen nach links verschieben, schon liegt der Klartext offen. Aus „Z" wird „M" und so fort...

10. Neben anderen Überraschungen findet sich im Badezimmer (vgl. Karte 1b) der zweischneidige Gegenstand. In der Nähe der Wanne ist ein Abfluß im Boden eingelassen.

Wieder darf sich Denning mit einem Verschieberätsel herumschlagen. Erneut sind die Positionen verschiedenfarbiger Figuren auszutauschen. Diesmal handelt es sich um braune und weiße Spinnen. Sieben Züge entlang der geraden Linien sind möglich.



Zugfolge:

1: Spinne 1 nach 5.

2: Spinne 3 nach 7, dann nach 1

3: Spinne 8 nach 4, dann nach 7

4: Spinne 6 nach 2, dann nach 8, dann nach 4, dann nach 3

5: Spinne 5 nach 6, dann nach 2, dann nach 8.

6: Spinne 1 nach 5, dann nach 6.

7: Spinne 7 nach 1. Das war's.

Kleine Belohnung: Carl darf ein ungestümes Techtelmechtel zwischen Marie und Chuck mitansehen. Ferner stehen zusätzliche Anagramm-Aufgaben auf dem Computerschirm. Denning entnimmt als wesentliches Element den Hinweis auf Früchte, die „wie ein O geformt" sind. Orangen!

Ab ins Eßzimmer, dort das Stilleben berührt. Neue Tips treffen ein („Schneestürme auf hohen



Kein Wunder, daß der so aussieht, wenn der von morgens bis abends da badet...

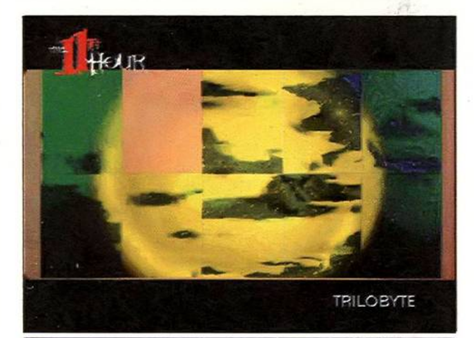


Kompaß aus Spinnennetzen – 100%ig biologisch abbaubar

Bergketten erzeugen Schlafstörungen"). 7th-Guest-Freunde sind im Vorteil, sie kennen Fusellis Alptraum. Nur, wo hängt es?

11. Ed Knoxens Vorliebe für Ramsch in Ehren, aber der Spiegel in dessen Zimmer ist ein Ding für sich (wenn man vom Fuselli-Schinken mal absieht). Dort fehlt ein Element, durch Verschieben soll der Urzustand hergestellt werden. Orientierungshilfe beim Zusammensetzen bieten die nichtreflektierenden Teile.

Ob der Strahl der Lampe immer reflektiert wird, ist völlig unbedeutend. Entscheidend ist, ob sich der Spiegel zu Beginn überhaupt in einem Zustand befindet, der lösbar ist (zu 50 % der Zeit leider nicht). Gegebenenfalls muß der Reset-Button unten betätigt werden.
Im Normalfall arbeitet sich Carl von links nach



Wer hat sich denn dieses nette Bild ausgesucht?

rechts und löst je eine Spalte auf einmal. Anschließend gilt die Spalte als „fixiert", und er sollte mit der nächsten fortfahren.

Endzustand der Spiegelelemente:

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Erklärung:
Element 1 hat zwei blinde Flecken; einen größeren, halb-elliptischen an der Spitze, und einen kleineren, ebenfalls elliptischen rechts unten.

Bei Element 2 fehlt ein Stück, wobei die linke Seite relativ intakt scheint, ebenso wie der untere Teil.

Element 3 ist größtenteils defekt, nur links unten ist eine Ecke OK.

Element 4 ist gleichfalls weitgehend kaputt, hier sind die Ecken links unten und rechts oben intakt.

Element 5 ist mit Ausnahme einer kleinen Sektion auf der linken Seite in Ordnung.

Element 6 ist weitgehend OK, bis auf den mittleren Teil rechts.

Element 7 hat eine zentrale, dicke, fast horizontale blinde Stelle und einen kleinen blinden Fleck rechts unten.

Element 8 hat eine weitgehend waagerechte blinde Stelle oben (die linke obere Ecke ist komplett in Mitleidenschaft gezogen) sowie einen kleinen Fleck in der rechten unteren Ecke.

Element 9 hat einen horizontalen, blinden Fleck im oberen Bereich, der von links nach rechts ausläuft, außerdem einen zweiten, der eine schmalere Zone in der linken unteren Ecke beeinträchtigt.

Element 10 ist intakt.

Fast möchte man an Programmierfehler glauben, jedenfalls stellt sich erst kurz vor Schluß heraus, ob der Spiegel überhaupt komplettierbar ist. Welches der zehn Elemente fehlt, ist schlicht Zufall.

Jetzt darf das Pferd auf Fusellis Bild berührt werden. Prompt trudelt der merkwürdige Satz „Furchterregend groß, deutsch und wachsam" auf dem Computer ein.

12. „Upset teagarden" hieß das Anagramm für „Great Dane" in der Originalsprache. Zu fahnden ist nach einer Deutschen Dogge; das Tier ziert die Wand der Bibliothek beim Fernrohr.



Ist hier etwa einer Hobby-Sterngucker?

Rätselhaft bleibt auch, wie die Autoren sich Zentauren („Ein Ein-Mann-Pferd") vorstellen. Wohl gibt es in der Kapelle beim Durchgang einen Stein mit Flügeln - ob das als Zentaur durchgehen mag?



Wie kann man das bloß umschreiben?

Jedenfalls kommt einmal mehr etwas Gehirnjogging auf Denning in Form eines magischen Dreiecks zu.





Hier waren ägyptische Bienen am Werk...

13. Diese Knobelei ohne Samanthas Hilfe durchzuspielen, ist gar nicht so schwer. Es muß ein ununterbrochener Pfad geschaffen werden, der alle drei Seiten des Dreiecks berührt, wobei das Erreichen eines Eck-Hexagons allein soviel zählt wie zwei Seiten.

Der Schlüssel zur Lösung ist elementar, Carl startet immer in der Mitte. Stauf versucht auf die eine oder andere Weise, ihn zu stoppen. In diesem Fall weicht Denning in die entgegengesetzte Richtung aus (zur Ecke hin).

Sobald unser Opponent merkt was vorgeht, versucht er Fallen aufzubauen. Kontern kann man die Taktik, indem nun in Richtung der dritten Ecke gebaut wird, nach Umgehung der Falle bemüht man sich nochmals um das Eck-Hexagon.

Zu gegebener Zeit wirft Stauf das Handtuch. Endlich schlägt das Ende der achten Stunde.

14. „Gib eine Olive in einen Krug, mische es und vergleiche es mit laufenden Bildern in einer Zauberkiste" lautet kryptisch Samanthas Botschaft. Laufende Bilder in einer Kiste? Nun, das könnte ein Fernseher sein. Und der Krug mit der Olive ist ein grober Lapsus vom Übersetzerteam, das hieß mal „olive in a stein" und war Anagramm für „television".



Na und? Noch nie ein Tastentelefon gesehen?

Einzig Brians Behausung verfügt über Geister-Television. Schalten, schon ist der Kontakt mit Samantha hergestellt. Die Orgel in der Kapelle muß als nächstes angesteuert werden.

Freudig gestimmt nimmt Carl die codierten Botschaften in Empfang. Dank der Telefontasten besteht wenigstens eine 1:3-Beziehung zwischen Zahlen und Buchstaben (Lösungssatz „Universität Heidelberg"). Doktor Faust assoziiert man mit Heidelberg; der Name Stauf dagegen könnte durch eine Vertauschung von „Faust" entstanden sein.



Modelleisenbahn mit Faust

Auf dem Speicher (Attic) steht eine kleine Eisenbahn mit Miniaturbuchstaben. Durch geschicktes Rangieren kann die Buchstabenfolge umgebaut werden. Dies dauert seine Zeit, und Denning muß auch ein paarmal an den Umschaltern hantieren. Grüne Signale bedeuten Geradeausfahrt, Rot markiert die Abbiegestellung.

Gleich probiert er die erste Weiche aus (umschalten). Dann bewegt er das Zeichen „A" nach unten, um den oberen Abschnitt herum, bis es links vom „F" steht. Dasselbe passiert mit „U" und „S". Nun bewegt er „T", „S", „U", und „A" zur unteren Schiene. Anschließend wird das „F" ganz nach rechts oben rangiert.

Nun verschiebt er das „A" in die oberen Gleise bis es links das"F" zu stehen kommt, dann bewegt er das „U" zum Mittelpunkt der oberen Schiene, dann das „S" soweit, bis es links vom „U" steht, dann das „T" zur linken Seite vom Buchstaben „S".

Jetzt befördert Carl das Zeichen „A" nach unten, gefolgt vom „T", dann vom „S" (ergibt Buchstabenfolge „STA"). Das „U" kommt links des „F" zu stehen, dann wird „S" von unten zum Mittelpunkt der oberen Schiene geholt. Er rangiert „T" von der Zone unten zur linken Seite des „S", das „A" von unten zur Linken des „U".
Weiterhin muß das „T" über die Ausweichstrecke nach oben befördert werden, es kommt dann links vom „A" zu stehen. Zuletzt wandert das „S" neben das „T" („STAUF").

Hinter den Holzpfeilern bei der Truhe versteckt sich allerhand Gerümpel, unter anderem ein Schachbrett. Interessant ist die Figur, die noch steht (den weißen Turm nehmen).



15. Anspielungen auf das olympische Feuer erhellen kaum, welcher Gegenstand in dieser Episode zu suchen ist. Allerdings dürfte die Fackel auf dem Altar der Hauskapelle dem rasenden Reporter eigentlich nicht entgangen sein. Also los. Schon hagelt es Überraschungen im folgenden Zwischenvideo. So etwas hätte Denning selbst Chuck kaum zugetraut.

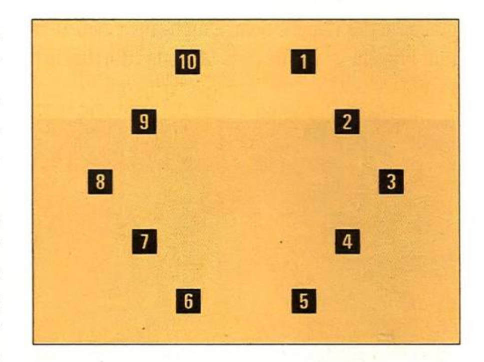
Kaum ist der Schreck überstanden, leuchtet ein Text am Taschencomputer auf, der Richtung Küche weist. Oh weh, Metzgers Hackebeil nebst Block lassen dort Schlimmes vermuten.

Mutig untersucht Carl das bizarre Augen-Arrangement rund ums Pentagramm. Er vermutet ein weiteres Puzzle - und hat damit recht. Die Aufgabe ist nun, die Schlachtplatte so anzurichten, daß je zwei Schalen an den Enden des Fünfecks stehen. Dabei müssen immer 2 Platten übersprungen werden, außerdem darf eine einmal bewegte Schale nicht mehr verschoben werden. Gestapelte Platten an derselben Stelle zählen nur einfach.



Bei dem Spiel fühlt man sich unweigerlich beobachtet...

Wenigstens existiert hier ein fester Lösungsweg. Arrangiert ist die Sache folgendermaßen (1, 3, 5, 7, und 9 sind die fünf Ecken):



Schema:

8 nach 1.

6 nach 3.

10 nach 5.

4 nach 7.

2 nach 9.

Als Dessert-Häppchen werden abgeschnittene Finger (unter dem Käsereiber beim Herd) gereicht!

16. Empfindsame Naturen wenden sich lieber Knobelaufgaben zu, zum Beispiel der Aussage „Zwei Römer ergeben 600". C steht für 100, D für 500, CD ergibt dann 600.

Zurück ins Labor, dort flugs das Tischchen untersucht! Aha, ein Fall unnötiger Schleichwerbung...

„Blend a teapot shot and the pearlies won't rot.". Musik in den Ohren kundiger Spieler... Ja gut, auf Deutsch versteht man auch, warum sich Beißerchen und „Weisserchen" reimt.



Da hatte es wohl jemand eilig...aber die Zahnbürste hätte er ruhig auch da lassen können.

Einfach ins Badezimmer geschaut und kurz die Zahnpasta angeklickt, dann erfolgt der nächste Hinweis.

„Mein 1. ist Holz, mein 2. Metall / schnell und schwer / ergibt ein verkürztes Leben". Guillotine? Natürlich, so ein Gerät schmückt Hamilton Temples Zimmer.

Dort gibt es auch eine Neufassung des „Rubik's Cube" zu bestaunen. Allerdings symbolisieren die Zahlen Richtungen, keine Farben. Ziel ist das Finden eines Wegs von der einen Seite zur anderen - von Pfeil zu Pfeil.

Denning sollte wissen, daß keineswegs vorneweg fixiert ist, welche Zahl welche Richtung vertritt. Vielmehr hängt es vom ersten Zug ab, wie die folgenden aussehen müssen.

Wählt er zuerst die Vier, dann die Eins (rechts davon), muß er bei der nächsten Vier wiederum nach rechts wandern.

Eine von mehreren Varianten lautet:

Start mit der Vier über dem ersten Pfeil. Dann auf die Drei (darüber). Jetzt die Sechs (oben rechts) ansteuern, so daß „Vier" in Zukunft „oben" und „Drei" fürderhin „oben rechts" darstellt.

Weiter mit der Eins (unten rechts), darauf ist 6 gleichbedeutend mit „runter, rechts". Im Anschluß die Fünf rechts der Eins, dann die Drei unter der Fünf als Pfad zum Ziel benutzen.

Da Eins als „rechts" und Fünf als „runter" definiert ist, löst sich der Rest in Wohlgefallen auf.

Guillotine berühren...das Beil fällt herunter, verfehlt jedoch Carl. Dann wartet das GameBook mit Videosequenzen zur spannenden Frage „Wie verlor Eileen die Hand?" auf.

17. Wenige werden die Gardenia mit der amerikanischen Hochzeitsblume in Verbindung bringen, geschweige denn ihr Aussehen näher kennen. Oben im ersten Stock hängt ein Bild mit einem Strauß Blumen. Das weiße Gewächs in der linken Hälfte ist die gesuchte Pflanze.



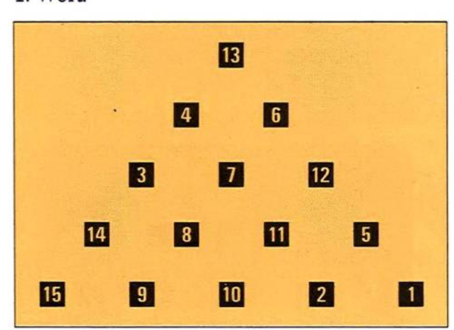
Man könnte es ein Stilleben nennen...

Anscheinend geschieht nichts, aber als Carl beim Weggehen zögert, erhält er erwartungsgemäß neue Nachrichten. In Martine Burdens Schlafzimmer ist eine Pyramide aufgestellt.

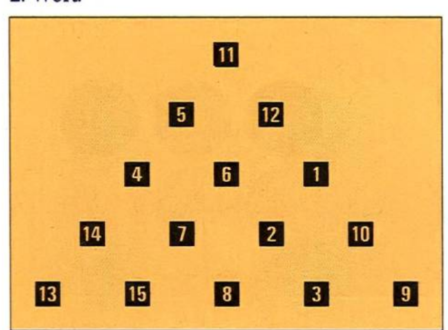
Denning muß zwei Worte mit je fünfzehn Buchstaben zusammenstellen. Einmal selektierte Lettern verschwinden, wenn das nächste Wort ansteht, werden dafür andere sichtbar.

Die Worte lauten „UNINTENTIONALLY STRAIGHTFORWARD". Anbei die richtige Reihenfolge.

1. Wort:



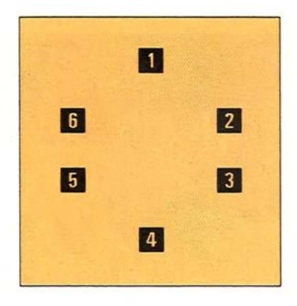
2. Wort:



Carl schlendert nun zum Nachtkästchen, auf dem eine Vase mit einer Rose steht. Ein Blatt fällt beim Betrachten herunter.

Martine Burden erscheint, verlangt ungestüm eine Rolle und verblaßt kurz darauf wie eine ausgebleichte Filmkopie. Interessant.

18. „Gewisser Schmuck braucht einen Zwillingspartner" - Ohrringe zum Beispiel. Julia Heine bevorratet die Klunker-Schatulle.
Diesmal sind die Regeln einfach: jeder Edelstein muß an einen farblich identischen angrenzen. Hierzu können die Elemente mit simplen Mausklicks gedreht werden, ebenso lassen sich die Klunker gegenseitig austauschen.



Tauschvorgänge:

3 und 4 tauschen. 3 und 6 tauschen. 3 und 5 tauschen.

Drehungen:

6 zweimal drehen, 5 zweimal, 4 fünfmal, 3 viermal und 2 zweimal.

Am Schminktisch anschließend die Ohrringe aufnehmen.

19. „Eine gefährliche, süße Schwärmerei" lockt den Spieler nun in die oberste Etage (Karte 1c: „Room at the Top"). Fantastisch, diese Aussicht!

Einerlei, die Lösung des „cell game", eingefleischten 7-th-Guest-Fanatikern sicher bekannt, ist vorrangig. Diesmal hat Stauf jedoch das Blut und Carl den Honig. Es gewinnt derjenige, der am Ende die meisten Zellen okkupiert.
Beide Flüssigkeiten saugen den Stoff in angrenzenden Zellen auf und teilen sich dabei. Erfolgt der Zug über zwei Waben hinweg, gibt es keine Aufteilung.



Ob der deutsche Imkerverband hier wohl gesponsort hat?

Stauf spielt in ähnlicher Weise wie Denning. Spielt er defensiv, tut Stauf es ebenso; Gleiches passiert bei Offensivzügen.

Insgesamt existieren 60 Zellen, Carl muß 31 davon besetzen. Da kein fester Lösungspfad existiert, stellt sich die Knobelei schwieriger dar als noch beim Vorgänger „7th Guest".

Bevor Denning aufgibt, sollte er einfach Samantha zu Rate ziehen. Selbst ihr wird die Lösung nicht eben leicht fallen.

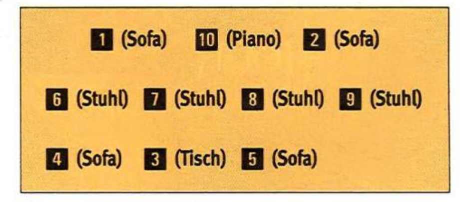
20. Piep, piep, neue Tips sind da. „Graziöse Musik überquert den Fluß mit einer Fähre" - „Frauen spielen dieses große Instrument". Großartig, das Ding steht im Musikzimmer. Tausend Stufen später steht man vor der Harfe. Leider blockiert ein verrottetes Klavier den Weg.

Logisch, daß es sich dabei um den pflichtgemäßen, dicken Puzzle-Hammer im letzten Viertel des Spiels handelt. Was muß Carl tun? Bingo, auf dem Kaminsims steht ein Verschiebespiel (nicht schon wieder!).

Einzelne Möbelstücke werden nun solange umhergepusht, bis das Piano den Ausgang findet. Kurz die Aufstellung:



Let's fetz sprach der Frosch und sprang in's CD-ROM-Laufwerk...schade nur, daß wir mit 8-Speed-Technologie arbeiten...



Nicht ganz leicht, sich die Anordnung so wie oben vorzustellen, es ist aber wichtig, sich vor Augen zu halten, daß nur zwei Quadrate frei sind. Steinig und lang ist der Weg. Insgesamt umfaßt die Lösung neunzig Züge:

3 zur rechten Seite des Bretts, 7 zur rechten Seite, dann weg von Carl, 6 weg von Carl, dann zur rechten Seite, 4 zur linken Brettseite, 3 auf Carl zu, 7 nach rechts, 6 weg von Carl, 4 ebenso, 1 auf die rechte Brettseite, dann rechts.

10 Richtung Carl, 8 links, 8 links, 6 zweimal links, 7 zweimal links, 5 Richtung Carl, 9 zweimal zur rechten Seite, 2 zweimal zur rechten Seite, 8 weg von Carl, 6 weg von Carl, 10 ebenso.

1 auf die linke Seite des Bords, 1 nach links, 4 zu Carl, 7 auf Carl zu, 7 nach rechts, 10 nach rechts, 8 zweimal Richtung Carl, 6 nach links, 6 auf Denning zu, 2 zweimal links.

9 nach links, 9 nach links, 5 weg von Carl, 7 weg, dann nach rechts, 10 auf die rechte Seite des Bords, danach 8 rechts, dann weg, 1 weg, 4 links, 4 links, 10 Richtung Spieler, genauso 9, 9 rechts, 5 auf die linke Seite.

7 weg, 9 rechts, 10 weg, 4 rechts (zweimal), 1 auf Carl zu, 6 Richtung Carl, 8 ebenso, genauso 2. 5 nach links, 5 nach links, 10 weg, 8 auf die rechte Seite (zweimal), 6 beide Male nach rechts, 1 weg, 4 links, 4 links, 8 zu Carl, 8 nach links.

3 auf die linke Seite des Bretts, 9 auf Carl zu (zwei Mal hintereinander), 7 zweimal Richtung Carl, 10 auf die rechte Seite, 6 weg, 6 weg, 8 weg, 8 weg, 3, dann 7 nach links.

7 auf Carl zu, ebenso 10. 10 nach rechts. Geschafft!

Jetzt beginnt eine bunte Schnitzeljagd durchs ganze Haus, vorwiegend von Anagrammrätseln inspiriert.

21. Endlich mal eine gelungene, witzige Übersetzung: „Der alte Sack Opa Runkens verkauft wieder brüchige Eier fürs Eier-Tanzballet". Originell auch, was Samantha zu jenem Satz zu sagen hat.

Hinauf zum Nußknacker im 1. Stock (rechts des Treppenaufgangs). Wird die Figur berührt, kann Carl eine Videoszene miterleben. Im Game Room findet sich eine Billiardkugel in Form eines Augapfels (anklicken).

Anschließend zieht der Reporter in Temples Zimmer ein Jagdmesser aus dem Bettgestell. Uff!

„Unvernünftig" heißt auf spanisch „loco", und in Verbindung mit „Motiv" ergibt sich daraus „Lokomotive". Der Dachboden ist Ziel der nächsten Aktion, dort klickt man einfach die Spielzeug-Lok an. Schnell noch das Bettzeug in Martines Schlafgemach untersucht (ähem!), dann geht's ab in die Küche.

Erstmalig tritt Stauf selbst auf die Bühne - als eine Art Geisterkoch. Gerade als Carl das Beil im Regal näher untersuchen will, tappt er in eine Zeitfalle und erlebt die Geschehnisse um Chucks Ermordung mit. Julia Heine schwingt das Hackebeil... Schmerz laß nach.

Um einen Arthropoden, genauer um ein Krustentier, kreist das nächste Rätsel. Es steht, als Nachspeise zubereitet, auf dem Tisch im Eßzimmer. Dieses AI-Puzzle beendet die zehnte Stunde.

22. Wenn Carl Denning die Knochenhand darauf anwendet, befindet er sich im altbekannten „Vier Gewinnt". Pralinen bilden die Spielsteine. Stauf ist mit von der Partie.

Spielablauf:

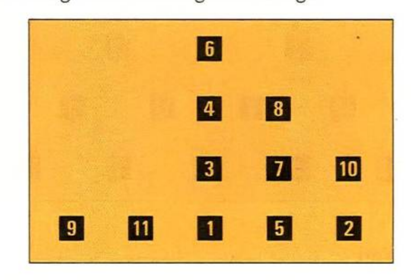


Immer in Spalte 3 oder 6 starten. Sofern Carl in Spalte 3 beginnt und Stauf danach mit Spalte 5 reagiert, ist die Katze im Sack; gleichfalls, wenn Carl auf Nummer 6 eröffnet und Stauf dann mit 4 nachzieht. Andernfalls schlage ich „Reset" vor.



Das erinnert mich an meinen letzten Geburtstagskuchen...

Denning macht die ungeraden Züge:





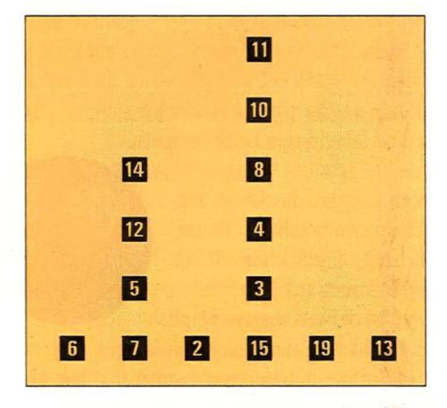


Dem sollte man nicht die Finger zwischen die Kiefer klemmen...



Schach-matt?

Nach 11 Zügen ist die Sache gelaufen. Tritt Fall 2 ein (Carl startet mit 6 und S. geht auf 4), sieht der Plan so aus:



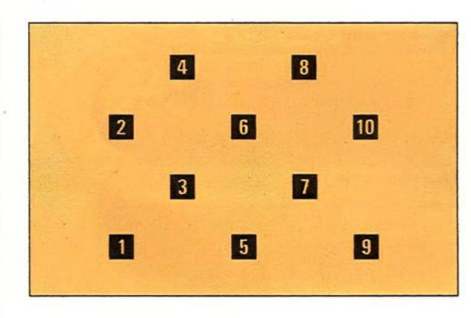
Flashback: Chuck sticht „versehentlich" Robins Geliebten ab, die Frau begibt sich daraufhin voller Verzweiflung in das verwunschene Anwesen - und wird eingeschlossen.
Beginn der elften Stunde!

23. Mittlerweile ist bekannt, wie die länglichen Zahlenkombinationen mit Hilfe des Telefons und etwas Raten dekodiert werden können. Also kein Problem. Im Folgenden kurze Hinweise zu den anstehenden Aktionen.

Die Löwenskulptur birgt den Schlüssel für ein unangenehmes Kindheitserlebnis, der Portwein auf der Kommode in Eds Raum ruft Knox selbst auf den Plan. Im „Doll Room" wartet ein Läuferproblem.



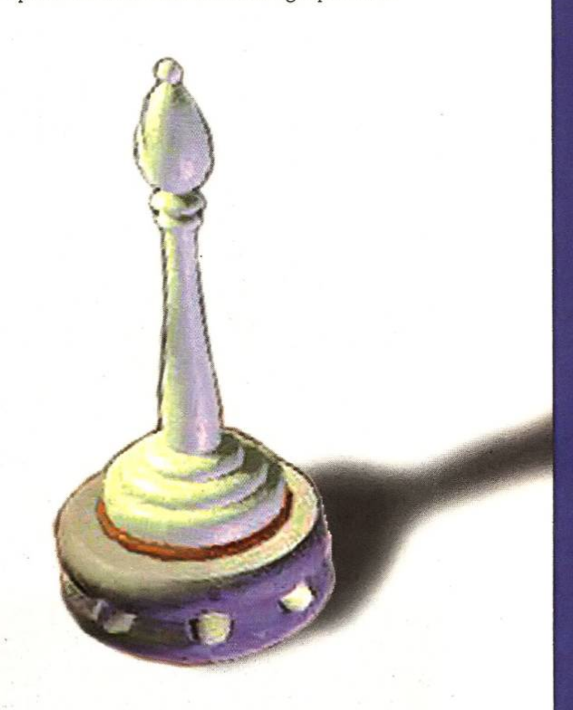
Hört, ihr Leut', ich muß Euch sagen, 11, so hat die Uhr geschlagen...



Wir beginnen auf Position 9 und 10, die schwarzen Bischofsmützen stehen auf 1 und 2.
Nun 10 nach 7 bewegen. 1 nach 8. 2 nach 3. 7 nach 4. 3 nach 5 und 8 nach 10.

Dann 9 nach 6 und 6 nach 1. 4 nach 6 und 5 nach 2. 10 nach 5, 6 nach 8, und 5 nach 7. 2 nach 4, und 8 nach 3.
7 nach 10. 4 an Position 9. Zuletzt 3 nach 2 bewegen.

Da der Showdown nicht mehr fern ist, sollte der Spieler an dieser Stelle unbedingt speichern.



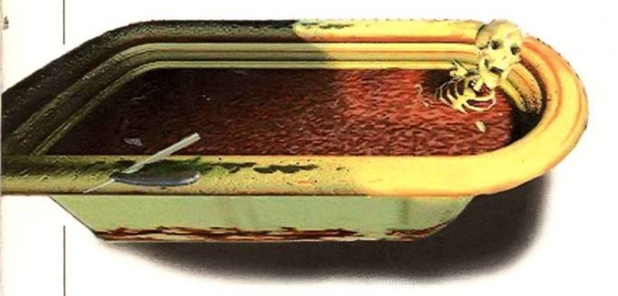
Links des Schreibtisches prüft man die Bohlen, dabei kommt eine Falltür zum Vorschein, die den Zugang zum Kinderzimmer (Nursery) gestattet. Hier findet sich die gesuchte Rassel.

Szenenwechsel. Stauf bietet Robin Geld, Macht, kurz: alles, was sie sich wünscht. Wie wird die sensationshungrige Journalistin antworten?

24. Leser, die des Griechischen mächtig sind, heben bitte die Hand. Danke.

Kleiner Tip: XI hat dieselbe Bedeutung wie das römische XI (die Elf). Flink zurück zur Standuhr, dort das Zifferblatt untersucht!

Carl tappt schwer im Dunkeln, weil er Robin retten möchte, obwohl die seherisch begabte Samantha ihm sagt, es sei zu spät. Ein Hinweis reißt ihn aus seinen Tagträumen.





Wo wohnt nur der Kasper?

„Des Füllfederhalters bauchiger Freund" meint das Tintenfaß (in der Bibliothek). Denning bekommt von unsichtbarer Hand den schriftlichen Auftrag, in der Kinderstube nachzusehen.

Samantha läßt ihn jetzt im Stich, Carl muß selbst sehen, wie er weiterkommt. Adieu, GameBook. Kein Grund zur Traurigkeit, erstens ist dies fest programmiert (also nicht durch übermäßige Benutzung verursacht), zweitens kann das „Pente"-Spielchen mit Kenntnis der Regeln leicht gemeistert werden.

Oberziel ist, fünf Bohnen in eine Reihe zu bekommen, oder fünf gegnerische Stücke zu kassieren. Sind zwei Steine eingeschlossen, dürfen sie einbehalten werden.

Niemals darf Stauf vier „ungesicherte" Bohnen hintereinander anreihen. Gelingt Carl der Trick, hat er hingegen im nächsten Zug gewonnen.

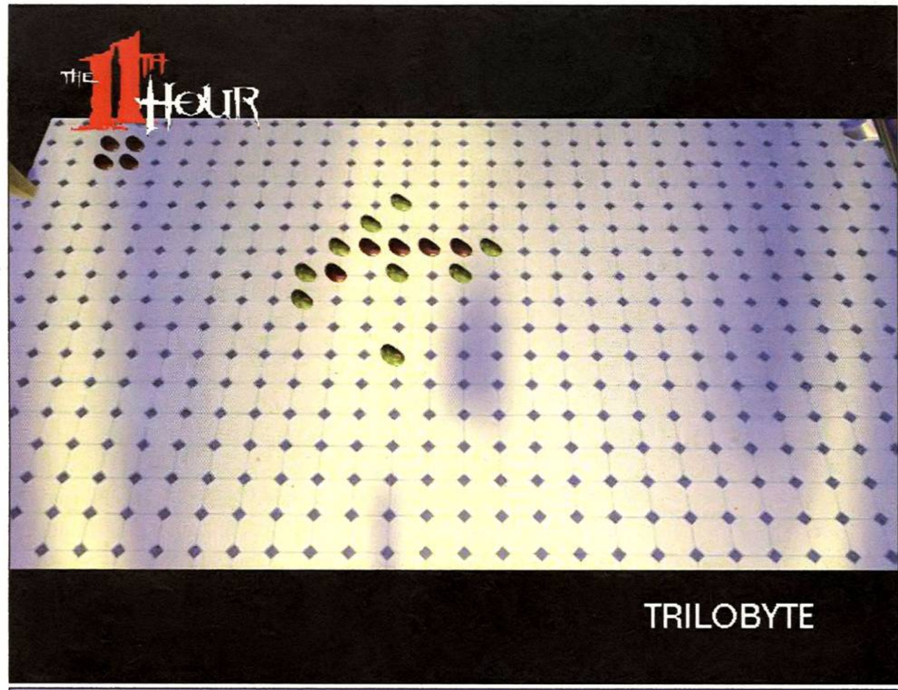
Zum Glück darf der Reporter den ersten Zug machen, wenn er das Spiel zum ersten Mal angeht. Stauf zieht dann relativ halbherzig.
Fies wird's, wenn Carl abbricht und später nochmal kommt. Versucht es Denning gar zum dritten Mal, sieht Stauf fünf (!) Runden voraus, und die Knobelei artet aus.

Wenn es gelingt, ihn zu besiegen, steht die letzte Herausforderung an.

---

25. Klappe! Film ab für ein langes Video, in welchem der rasende Reporter zum unfreiwilligen Mitspieler in Staufs Gameshow wird. Fausts alter ego öffnet drei Türen, und Carl hat freie Auswahl.

Hinter der linken Tür ist Marie in vollem Ornat, sie „bietet sich ihm an", wie man so schön sagt. Samantha ist in der Mitte auf einem Bildschirm zu sehen, ganz rechts befindet sich Robin.
Okay, Zeit für schwerwiegende Entscheidungen. Wen soll Carl wählen? Die lustvolle Marie? Die hilfreiche Samantha? Oder die frühere Freundin, die sagt, daß sie ihn liebe?



Wie gut man sich doch auch mit ganz simplen Dingen wie Bohnen unterhalten kann...

Hmmm. Tatsächlich ist es ganz einfach, doch zunächst soll geschildert werden, was passiert, wenn man...
Mary wählt: in einem 08/15-Motel geht es gleich zur Sache. Leider verwandelt sich das appetitliche, rothaarige Mädel in Ekel Stauf. Auch die Tarnung fällt, ein alien-artiges Wesen wird sichtbar, Carl wird bei lebendigem Leibe verspeist.

Robin nimmt: die Dinge entwickeln sich prächtig - Heirat, Hochzeit, Eierkuchen. Dann wird Denning tot aufgefunden, Robin ist derweil augenscheinlich zur Präsidentin der neuen staufschen Sendeanstalt aufgestiegen. Samantha lag also richtig mit der Vermutung, daß Robin „ja" zu Stauf sagte.

Nach einer kleinen Unterhaltung mit Samantha brennt das verfluchte Stauf-Haus bis auf die Grundmauern nieder (ist auf dem Monitor mitzuverfolgen).

Es versteht sich, daß nach den bisherigen Ereignissen nur dies die richtige Entscheidung sein konnte.

Ende des Drehbuchs.

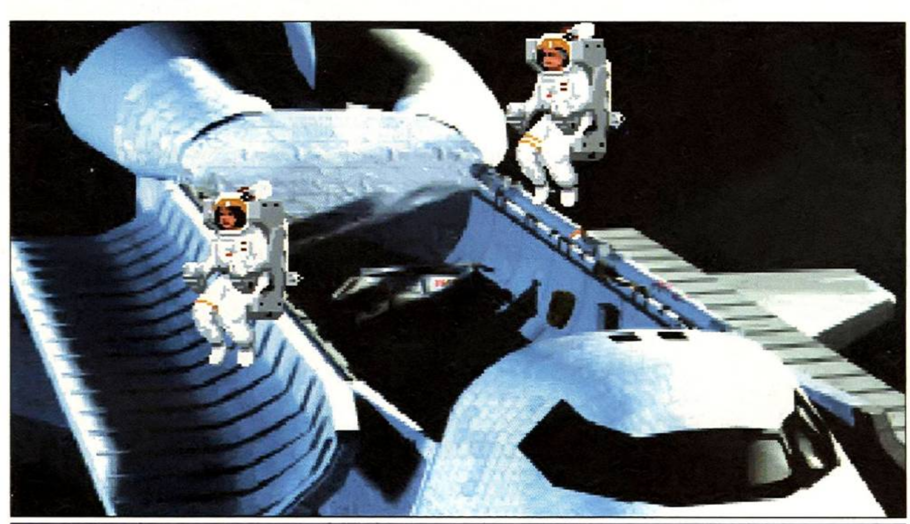




THE DIG

Mit Hilfe dieses kleinen 'Leitfadens' sollte es Commander Boston Low und seiner Crew im Handumdrehen gelingen, die Erde vor einer Kollision mit dem Asteroiden 'Attila' zu retten und nebenbei ein paar außerirdische Geheimnisse zu lüften.

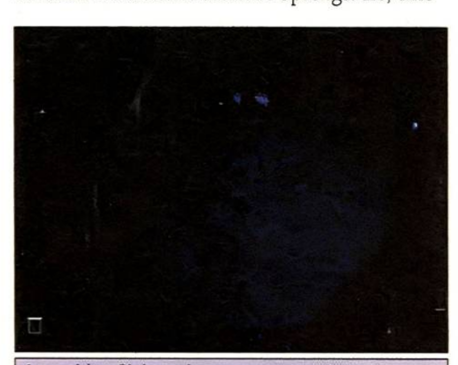
Komplettlösung



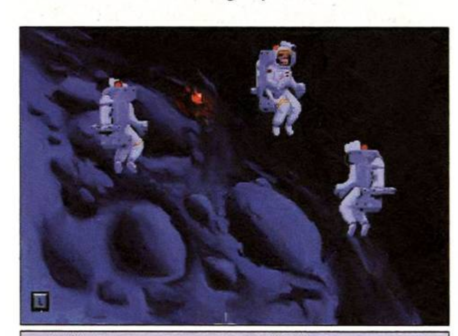
Die Mission beginnt...

Ein Space Shuttle wurde Richtung 'Attila' entsandt, um dort zwei Sprengladungen anzubringen, die dem Asteroiden eine neue Richtung geben sollen. Nachdem die Crew in den Raum entschwebt ist, funkt Low mit seinem Funkgerät Cora Miles an und spricht mit ihr über die Werkzeugkiste 'The Flying Pig'. Daraufhin wird das stählerne Ungetüm aus dem Frachtraum des Shuttles entladen. Low braucht die nun im Raum schwebende Kiste nur noch anzuschieben, und schon setzt sich der Tross in Bewegung zur Oberfläche des Asteroiden. Das 'Fliegende Schwein' setzt dort zur Landung an. Sodann unterhält sich Low mit Dr. Brink über den Werkzeugkasten und beauftragt ihn, die Kiste im Auge zu behalten, damit sie nicht plötzlich in den Raum entfleucht, während Low daran herumfummelt.

Low klappt an der Kiste eine Luke auf und findet dahinter alle Utensilien, die er für die Aktion braucht: Zwei kleine atomare Sprengsätze, eine Schaufel und einen 'Zero-G Digger', mit dem man auch in der Schwerelosigkeit Grabungen durchführen kann. Dergestalt ausgerüstet begibt sich die Crew zurück in den Raum, von wo aus der gesamte Asteroid überblickt werden kann. Zunächst begibt man sich in den Quadranten 2. Dort ist an der Oberfläche eine Stelle angegeben, an der die Sprengladung jedoch nicht sofort angebracht werden kann. Erst muß Low die Stelle mit dem Schwerelosigkeitsgraber bearbeiten. Danach kann er die Ladung 'Alpha' dort anbringen und sie mit Hilfe des 'arming key' scharf machen.



Asteroiden-Sightseeing.



Ein Positionslicht, damit das 'Raumschiff Erde' ausweichen kann?

Als nächstes führt der Weg zum Quadranten 3. Ausgerechnet an der Stelle, an der die Ladung 'Beta' angebracht werden soll, stört ein Felsbrocken den Ablauf. Zum Glück befindet sich die Schaufel im Gepäck und eine waghalsige Idee in Lows Kopf. Trotz der Gefahren unkontrolliert wirkender Hebelkräfte will er den Felsen mit der Schaufel aus der Fassung bringen. Da Dr. Brink rechtzeitig in Deckung geht, gelingt die kühne Tat. Ohne Probleme wird die Sprengladung angebracht und geschärft. Mit dem Funkgerät wird Borden über die gelungene Aktion informiert, indem das Thema 'Sprengladungen' gewählt wird. Danach bekommt Miles noch eine Information über die Werkzeugkiste und nun kann es zurückgehen zum Shuttle. Dort funkt Low wiederum Borden an und erteilt ihm den Befehl zur Zündung.



Das Shuttle macht 'nen Abflug.

Der Asteroid wird wie erwartet in seiner Bahn korrigiert, doch sicherheitshalber überprüft Low die Auswirkungen der Explosionen vor Ort. Ein tiefer Spalt hat sich in der Oberfläche von 'Attila' aufgetan. Von Neugier getrieben, begibt sich Low in die Tiefe. Dort entdeckt er seltsame Steinformationen an den Wänden. Nach kurzer Diskussion bearbeitet Low die Stellen mit dem elektrischen Graber. Zu aller Erstaunen erscheint dahinter jeweils eine Metallplatte. Diese Artefakte sind eindeutig nicht zufällig, sondern vermutlich außerirdischen Ursprungs. Es kommt zu einer kurzen Diskussion darüber, ob die Entdeckung zu melden sei. Low funkt eine kryptische Nachricht an Borden, die dieser weiterleiten soll.

Schließlich drückt Low entschlossen gegen jede der vier Platten, die daraufhin allesamt in den Felsen hineingleiten und verschwinden. Die untere Platte in der linken Wand gibt einen Tunnel frei. Vom Entdeckergeist getrieben, schwebt Low in den Tunnel, und die Crew folgt ihm treu.



The Dig


Ein merkwürdiger Raum.

Das Team gelangt in eine Höhle, die aus so exakten, geraden Wandabschnitten besteht, daß sie unmöglich natürlichen Ursprungs sein kann. Auf der rechten Seite ist eine Art Podest zu sehen. Dorthin führt der Weg.
Am Boden sind vier, offenbar heruntergefallene Platten von unterschiedlicher Form zu sehen. Sie machen den Eindruck, aus der viereckigen Mulde in der Mitte gefallen und dabei zerbrochen zu sein. Versuchsweise paßt Low die Teile wieder ein. Als alle Platten an der richtigen Stelle sind, wird plötzlich ein Dreieck aus dem Gebilde, und in dem großen Innenraum bildet sich ein Gitterkäfig aus purer Energie.
Der Asteroid entpuppt sich als unbemanntes, außerirdisches Raumschiff, das nun ziemlich plötzlich den Kurs wechselt und mit dem Forscherteam in eine fremde Galaxie entschwindet. Das Raumschiff landet auf einer Plattform und


Solch Reisende kann man nicht aufhalten.

löst sich dort praktisch in Luft auf. Verblüfft stellen die Raumreisenden fest, daß der unbekannte Planet, auf dessen Oberfläche sie jetzt stehen, über eine der Erde ähnliche Schwerkraft und eine sauerstoffhaltige Atmosphäre verfügt.
Frischen Mutes möchte sich Commander Low etwas in der Gegend umschauen ('clearing' anklicken), doch Dr. Brink hegt gewisse Zweifel an dessen Führungsanspruch. Nachdem die Probleme vorerst ausgeräumt sind, setzt Low seine Vorstellungen in die Tat um.
Zuerst verschafft er sich einen Überblick über das Gelände und begibt sich dann nach Westen (Fragezeichen links anklicken). Dort entdeckt die


Die Lichtung

Crew zu aller Überraschung ein fremdartiges Raumschiffwrack. Nach eingehender Betrachtung der Triebwerke wird die Inspektion im Inneren des Blechhaufens fortgesetzt.
Während Brink den Doktor raushängen läßt, untersucht Low eine herumstehende Kiste. Er öffnet sie und entdeckt darin einen merkwürdigen Gegenstand. Als Low diesen benutzt, stellt sich das kugelförmige Etwas als eine Art Kompaß heraus. Low verstaut das wertvolle Artefakt wieder im Inventar und wendet sich einem herabhängenden

fördert er einen Haufen Knochen zutage, bei denen sich auch ein halber Unterkieferknochen findet, den der Commander zu Studienzwecken einkassiert.
Von der Lichtung aus geht es jetzt weiter nach Osten zur letzten nicht untersuchten Stelle. Zunächst scheint hier nicht einmal der sprichwörtliche Hund begraben, aber als Low den außerirdischen Kompaß zückt, weist dieser unbeirrt auf eine Stelle zu seinen Füßen. Dort setzt der archäologische Triebtäter unmittelbar anschließend


Nebulöse Erscheinung.

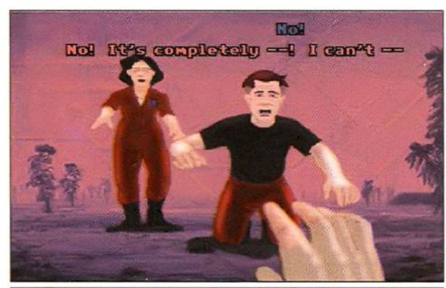
Kabel zu. Als er dieses mit einem beherzten Ruck herunterzieht, geschieht etwas Merkwürdiges: Eine geisterhafte Erscheinung taucht plötzlich auf, vollzieht einige bildhafte Verwandlungen, wobei etwas auf den Boden fällt, und verschwindet wieder. Low hebt den Gegenstand auf. Es handelt sich um einen Stab, in dem dreidimensionale 'Gravuren' zu erkennen sind, die verschiedene mathematische Figuren darstellen.


Alien-Ratten?

Da es im Raumschiff nichts weiter zu entdecken gibt, kehrt die Truppe zurück auf die Lichtung (clearing) und steuert einen Punkt im Norden an (Fragezeichen anklicken). Hier befinden sich einige an Gräber erinnernde Hügel, doch zunächst verblüfft die Entdeckung 'echten' außerirdischen Lebens: In den Grabhügeln hausen rattenähnliche Wesen.
Nach dieser bedeutsamen Entdeckung schnappt sich Low einen der gewaltigen Stoßzähne, mit denen die Gräber geschmückt sind. Da das Grab so noch gar nicht richtig entweiht aussieht und Low seine archäologische Rüpelhaftigkeit noch nicht ausleben konnte, rückt er der Ruhestätte auch noch mit der Schaufel zu Leibe. Dabei

die Schaufel an und entdeckt in der Grube ein Armband. Nachdem er dieses eingesteckt hat, weist der Kompaß in der Tat nur noch auf ihn selbst.
Jetzt kehrt die Crew ohne den Funken einer Idee, wie es weitergehen soll, zur Landeplattform in der Mitte der Lichtung zurück.
Dort erscheint wieder der nicht mehr ganz so überraschende außerirdische Geist und weist unübersehbar auf eine Stelle am Boden hin. Nachdem die Illumination verschw unden ist, beschaut sich der Commander die Stelle und entdeckt ein kleines Loch in der Erde. Sofort kramt der erfahrene Digger Low die Schaufel hervor und macht sich daran zu schaffen. Doch als er immer mehr den Eindruck gewinnt daß der Boden unter ihm nicht eben massiv sein könnte, sieht Brink seine Chance gekommen, die besonderen Fähigkeiten eines in archäologischen Dingen geschulten Wissenschaftlers zu zeigen. Leider schlägt das Unterfangen fehl: Plötzlich bricht Brink durch den dünnen Boden und stürzt kopfüber in die Tiefe.





Das ging in die Hose...

Low und Maggie Robbins klettern vorsichtig hinunter und müssen zu ihrem Entsetzen feststellen, daß Brink tot ist. Maggie scheint indirekt Low die Schuld an dem Vorfall zu geben und beschließt, sich fortan allein auf dem Planeten umzusehen. Low findet das zwar nicht richtig, muß sich aber letztendlich damit abfinden.
Direkt zu den Füßen des untätig herumliegenden Brink findet Low eine Metallplatte, die ihn an jene erinnert, die er einst im Asteroiden 'Attila' in eine Wandvertiefung eingesetzt hatte.
In dem Gewölbe, hier als 'Nexus' bezeichnet, entdeckt Low viele versiegelte Türen in den Wänden und jeweils eine Kontrolltafel, auf der eine bestimmt Symbol- und Farbkombination eingestellt werden muß. Daneben entdeckt er noch eine Nische (alcove), in der sich eine Wandvertiefung befindet. Tatsächlich paßt dort die Metallplatte, aber zur Vollständigkeit fehlen noch drei weitere Platten. In der Nähe entdeckt er einen weiteren gravierten Stab, diesmal von violetter Farbe.
Als nächstes wandert Low die Rampe hinab, die er in den Gewölben entdeckt hat. Hier gelangt er zu einem wirklich merkwürdigen Ort, der nur so vor Energie zu strotzen scheint. Er wagt einen Blick hinab und sieht in der Tiefe gewaltige Energiestrahlen. Der linke Strahl scheint jedoch irgendwie nicht symmetrisch zu den anderen beiden Energiebündeln abzustrahlen. Mag das wohl an der Linse liegen, die dort unbeschäftigt in der Tiefe liegt?
Low wendet sich den beiden Kontrollpulten zu. Auf dem einen Pult sind merkwürdige Schaltflächen und eine Art Display angebracht. Als Low wahllos auf den Schaltern herumdrückt, erscheinen auf dem Display verschiedene farbige Punkte, die sich in der Reihenfolge anordnen, in der sie gedrückt worden sind. Ohne sich weiter um den farbigen Müll zu kümmern, den er in die Konsole eingegeben hat, wendet sich Low dem anderen Schaltpult zu. Dort befindet sich nur ein einziger Knopf. Als Low diesen drückt, fährt aus einer Halterung an der Decke eine Art Greifer aus, begibt sich ein Stück in die Tiefe und folgt dann scheinbar vollkommen chaotischen Anweisungen, die letztlich zu keinem Ergebnis führen. Aber Low kommt schließlich dahinter, daß dieser Greifer mit der Farbkonsole gesteuert wird. Nach einigen Fehlversuchen wird ihm die Bedeutung der einzelnen Farben klar: Violett bedeutet 'links', grün 'rechts', gelb 'nach unten' und blau 'nach oben', während rot ein 'Stop' signalisiert.
Low muß den Greifer nun so steuern, daß er die herabgefallene Linse aufnimmt und diese so in den linken Energiestrahl hält, daß die Symmetrie wieder hergestellt ist. Eine endlose Zeit später gibt Low den Farbcode 'fünfmal violett, zweimal gelb, einmal rot, fünfmal blau und noch einmal rot' ein. Nun wird der Energiefluß wiederhergestellt.


So wird der Greifer programmiert:

Der hier befindliche Raum birgt offenbar nichts Spannenderes als einen Knopf an einer kleinen, pyramidenförmigen Säule. Low drückt also versuchshalber mal aufs Knöpfchen, woraufhin plötzlich von links eine voluminöse Kugel in einer Laufrille angerollt kommt, vor des Commanders Nase stoppt und eine Tür aufklappt. Da nichts aus dem Ding herauskommt, kann es sich nur um eine Art Untergrundbahn handeln und Low steigt ein. Kaum ist er drin, schließt sich auch schon die Luke und ab geht die Fahrt.

An der Endstation angelangt, steigt Low aus und inspiziert die beiden Türen. Eine davon könnte

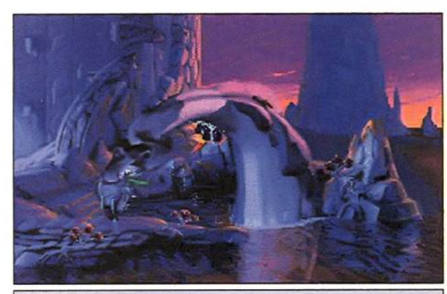

Gleich ist wieder alles im Lot.

Beim Hinausgehen entdeckt Low eine lose Platte in dem Podest. Er entfernt diese und findet dahinter einen blauen Kristall. Er sackt diesen ein und marschiert wieder nach oben.
Nun ist es Zeit, sich an einer der Türen zu versuchen. Gleich links von der Rampe ist ein geeigneter Kandidat. Low schaut sich noch einmal das Paneel an und klickert auf den Knöpfen herum. Offenbar muß hier eine bestimmte Kombination von Symbolen in einer farblich definierten Abfolge eingegeben werden. Das erinnert ihn an die Symbole auf den merkwürdigen Stäben. Er nimmt noch einmal den violetten Stab genauestens unter die Lupe (!) und stellt auf der Knopfleiste des Schaltpultes genau die von links unten nach rechts oben angegebene Folge ein. Und siehe da: Die Tür löst sich in Wohlgefallen auf.

man vielleicht zu zweit aufbekommen, aber allein gewiß nicht. Die zweite Tür ist schlichtweg unpassierbar. Low geht zunächst unverrichteter Dinge nach draußen (outside). Ein Stückchen weiter vorn auf dem Weg sieht er den Abdruck eines versteinerten Fossils, den er interessiert begutachtet. Sodann reizt das Wasser seine Aufmerksamkeit, denn wenn es trinkbar wäre, würde sich allenfalls das Auftreiben fester Nahrung als Problem erweisen. Just in dem Moment, als Low so vor sich hin sinniert, kriecht eine außerirdische Schildkröte an Land. Sollte sich etwa auch das Nahrungsproblem erübrigen? Leider steht das arme Panzervieh auch auf einem anderen Speisezettel: Eine gewaltige Seeschlange taucht aus den Fluten auf und macht sich gar nicht erst die Mühe, die Nuß zu knacken. Nachdem der Monsteraal wieder abgetaucht ist,


Endstation!

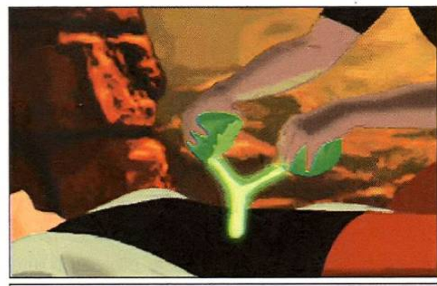
The Dig


Schildkröten-Sandwich.

beschließt Low, sich vom Wasser erst einmal fernzuhalten. Zuvor wirft er jedoch (mit der Lupe) noch einen etwas genaueren Blick auf die Wasseroberfläche und entdeckt in der Tiefe eine Unterwasserhöhle. Da der Commander vorerst kein Interesse verspürt, dort hinab zu tauchen und sich so in die maritime Nahrungskette einzureihen, nimmt er den Landweg zurück und dann durch den Torbogen hinauf (up). Dort oben entdeckt er eine bewegliche Linse, die wie eine Satellitenschüssel am Berghang montiert ist. Diese dreht er zweimal. An der seltsamen Maschine neben der Linse entdeckt er eine Bedienungskonsole mit einem Display und einem Knopf. Wenn er den edelsteinförmigen Knopf kurz drückt, leuchtet dieser einen Moment auf und erzeugt ein Geräusch wie ein startunwilliger Motor.

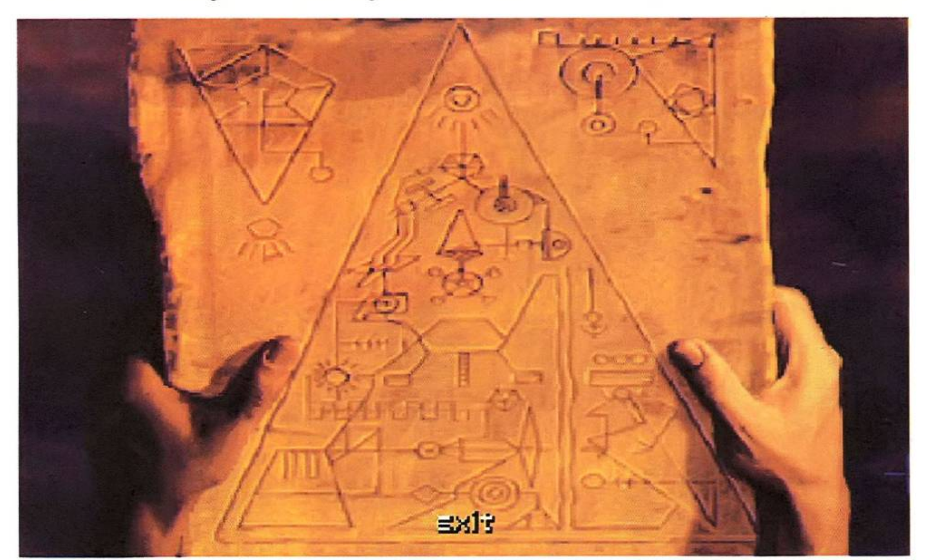
Doch auch mehrfaches Drücken nützt nichts: Erst als Low permanent den Knopf gedrückt hält, tut sich was. Auf dem Display erscheint ein Lichtstrahl, der sich vom oberen Rand bis hin zur Mitte zieht. Als Low sich wieder von der Konsole abwendet, stellt er fest, daß auch von der Linse ein Lichtstrahl ausgeht. Der sieht doch tatsächlich wie eine Brücke aus. Aber wer kann schon auf dem Licht laufen? Nicht mal Jesus hat sich das getraut! Boston Low stellt fest, daß er über das Licht gehen kann. So weit, so gut. Doch zunächst kehrt Meister Low an das sichere Ufer zurück und betritt durch den dreieckigen Eingang zur Linken einen eigenartigen Raum. An den Wänden sind verschiedene Exponate und diverse Displays zu erkennen. Es scheint sich um ein Museum zu handeln. Eine Alarmanlage hat es allerdings nicht, denn als Low eine Steintafel (tablet) von der Wand klaut und überdies zwei grüne Kristalle einsackt, tut sich nicht die Bohne. Sodann nimmt der Messias die insgesamt vier Displays in Augenschein. Dort spielen sich gar seltsame Dinge vor seinen Augen ab. In einer Abfolge sich immer wieder verändernder Symbole scheint eine völkerkundliche Geschichte der Aliens dargestellt zu werden. Auch die von Low gefundenen Kristalle glaubt er an einer Stelle zu sehen. Sollte es einen beunruhigen, daß in der Diashow dauernd Drachen eine Rolle spielen ...?

Weiter links entdeckt der Commander einen weiteren Symbolstab zum Öffnen unerschlossener Türen. Gleich daneben führt ein Ausgang hinaus. Dahinter begegnet er der resoluten Maggie, die eine Alien-Bibliothek entdeckt hat und sich mit der Dechiffrierung der Hieroglyphen abmüht. Leider versteht sich ihr Gehirn nicht auf Multitasking, und Low stößt bei ihr auf taube Ohren. Low eilt zurück zur Haltestation der Untergrundbahn und fährt in der Kugel zurück zum Nexus. Dort sucht er nach Dr. Brink. Wie nicht anders zu erwarten, hat sich dieser nicht von der Stelle bewegt. Einem messianischen Geistesblitz folgend

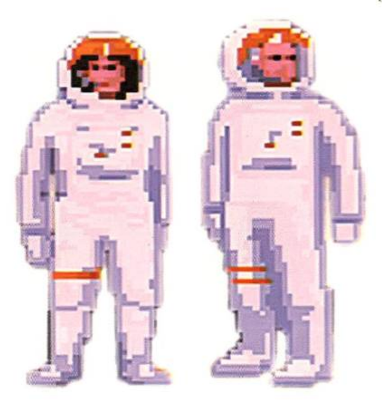

Der Messias in Aktion.

benutzt Low einen der grünen Kristalle mit dem Leichnam. Tatsächlich handelt es sich eher um zerbrechliche, grün fluoreszierende Eier. Low zerbricht eines davon über Brink. Eine grün leuchtende Flüssigkeit ergießt sich über das leblose Fleisch und - haucht ihm wieder Leben ein!

Nach ein paar Schrecksekunden ist sich Low relativ sicher, daß Brink nicht zu einem geistlosen Zombie mutiert ist, auch wenn sein Verhalten



Die geklaute Tafel zeigt eine merkwürdige Konstruktion.



schon etwas merkwürdig anmutet. Umgehend informiert er Maggie über den neuen Sachstand. Erst kann sie es nicht glauben, dann läßt sie sich überzeugen, und schließlich tut sie so, als sei nichts Ungewöhnliches passiert. Verstehe einer die Frauen.

Zeit für die nächste Tür! Das Exemplar links neben der Energiesäule scheint wie geschaffen und Low macht sich mit dem Türöffner, den er im Museum gefunden hat, über die Schaltkonsole her. Wie gehabt verpufft die Tür ins Nirvana und das Duo stiefelt in die dahinter gelegene Tramstation. Das Rufsystem erweist sich jedoch als defekt und so fahren die beiden zunächst mit der 'Museumsbahn' zu der dazugehörigen Insel. Dort wartet noch eine Tür darauf, mit vereinten Kräften geöffnet zu werden. Hinter der steinernen Tür erstrahlt ein grünes Leuchtfeuer aus einer großen Schale. Sie ist bis zum Rand gefüllt mit den Lebenskristallen! Noch bevor Low und Brink in Jubel ausbrechen können, erscheint ein Geistwesen, schwebt über die Kristalle und formt kurzzeitig einen Totenkopf. Low wird von Zweifeln gepackt, doch Brink ist von der Wunderwirkung


Effekthascherei.

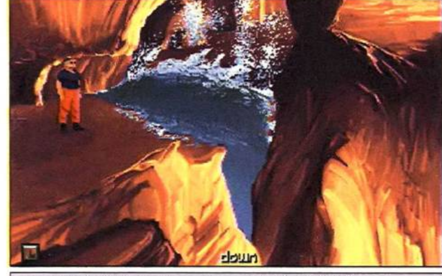
der Kristalle vorbehaltlos überzeugt und stopft sich damit die Taschen voll. Schließlich nimmt auch Low drei Kristalle mit, um seinen Vorrat aufzufüllen. Außerdem sammelt er einen Kanister ein, der ihm seit dem Studium der Displays im Museum bekannt vorkommt.

Gemeinsam mit Brink sucht Low noch einmal den Strand auf, denn im Zusammenhang mit dem Kanister kommt ihm eine Idee. Es scheint, als hätte der Lauf der Zeit einen Sprung in der Platte, denn wieder kriecht eine Schildkröte ans Ufer und wird von einem Monsteraal verspeist. Doch diesmal taucht der Aal wieder auf und spuckt dem Commander rotzfrech die Knochen des Abendmahls vor die Füße.

Nach diesem Schrecken will er sich erst einmal bei Brink ausweinen, doch der hat sich doch tatsächlich aus dem Staub gemacht. Das Problem mit dem Aal geht jedoch vor. Getreu nach dem


Schildkröten-Recycling.

Motto, daß ein Täter immer noch einmal zum Tatort zurückkehrt, sinnt Low über eine Falle für das Ungetüm nach. Dafür nimmt er die ausgespuckten Knochen der Schildkröte in Augenschein. Zum Glück erinnert er sich an den fossilen Abdruck, den er kürzlich gesehen hat und so gelingt es ihm, die Knochen wieder an die richtigen Positionen zu legen. Das fertige Skelett wird sodann mit dem hochexplosiven Kanister komplettiert und zugeklappt. Da der Konstruktion ein Schlüssel zum Aufziehen fehlt, benutzt Low eines der Lebenskristalle, um die Schildkröte wieder gangbar zu machen. Prompt kommt auch der Monsteraal zurück, verleibt sich die Recycling-Schildkröte ein und ist davon offenbar so übersättigt, daß er platzt.
In der Hoffnung, daß damit der letzte Anwesende der Spezies beseitigt ist, springt Low ins Wasser und taucht zur Unterwasserhöhle hinab. In der Hauptkammer findet er eine Metallplatte und einen weiteren gravierten Stab. Mit der Belohnung seiner Mühen im Gepäck macht sich der Commander auf den Rückweg zum Nexus.
Rechts neben der Rampe wartet eine weitere Tür darauf, sich in Staub zu verwandeln. Unter Anwendung des orangen Schlüsselstabs wird der Mechanismus ausgelöst. Wieder befindet sich Low in einer Tramstation. Auf Tastendruck kommt die Bahn angerollt und Low kugelt sich zur nächsten Insel. Auf dieser Seite der Inselgruppe schlägt die Brandung heftig gegen den Fels. Low marschiert die Serpentinen hinauf und wird plötzlich von einer Schlucht aufgehalten, die den Pfad unterbricht. Vermutlich wurde hier die Brücke von der Brandung weggerissen, denn in regelmäßigen Abständen knallt von unten eine Wasserfontäne durch die Lücke. Genau in dem Moment, als Low von unten die aufbrandende Welle kommen hört, springt er zur anderen Seite. Der Druck des Wassers läßt ihn sanft hinübergleiten. Dort angekommen, kippt Low den wackeligen Hinkelstein über den Spalt und kann so fortan trockenen Fußes reisen. Ein Stück weiter im Osten findet Low wieder ein Schaltpult für eine Lichtbrücke. Ein bißchen Gefummel an der Linse, ein Druck aufs Knöpfchen zur rechten Zeit - und schon ist die Brücke wieder intakt.



Tauchen oder Surfen, das ist hier die Frage.

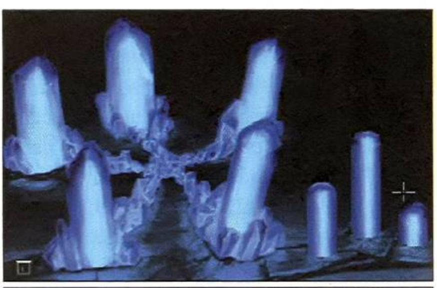


Low wandert weiter nach Osten und wird Zeuge, wie eine kleine Ratte ähnlich jener, die er vor kurzem bei einem Grabhügel gesehen hat, ein Teil aus einem Türschloß klaut und damit in einem Loch verschwindet. Obwohl weder verwandt noch verschwägert mit irgendwelchen Monsterwuseln der irdischen Kinoproduktion, wird das verstohlene Biest 'Critter' getauft. Low braucht nicht lange um festzustellen, daß er die Tür ohne das fehlende Teil nicht aufbekommen wird. Also muß der kleine Nager irgendwie dazu gebracht werden, sich von seiner Beute zu trennen. Da gutes Zureden kaum Erfolg verspricht, konstruiert Low eine Falle aus den herumliegenden Gegenständen. Er findet einen sauber abgenagten Brustkorb einer ihm nicht bekannten Spezies, ein kleines Metallstück (dowel), eine kleine und eine große Metallstange, letztere mit einem Haken am Ende. In der Nähe steht ein gewaltiges Metallrad unbeteiligt herum. In dessen Achsnabe steckt Low das kleine Metallstück und legt anschließend das eine Ende der großen Metallstange darauf. An den Haken am anderen Ende bammelt er den Brustkorb und stütz diesen anschließend mit der kleinen Metallstange hoch. Fertig ist die Falle.
Jetzt muß nur noch der Critter hineingelockt werden. Insgesamt sieht Low drei Schlupflöcher, zwei davon in Bodennähe links neben der Tür, eines etwas höher über dem östlichen Loch am Boden. Low geht zum weiter links gelegenen 'Westloch' und lockt den Wusel heraus. Sofort macht Low einen Schritt nach Norden, um zu verhindern, daß der Critter gleich wieder in einem der anderen Löcher verschwindet. Sofern der Critter nach Osten läuft, ist das wohl gelungen. Jetzt stellt sich Low genau in den Durchgang zwischen den beiden großen Metallrädern und versperrt dadurch den Weg zur Critter-Höhle. Mit etwas Glück, gutem Timing und einem Händchen für die Millimeterarbeit sollte es gelingen, den Critter damit in den Wahnsinn und gleichzeitig in die Falle zu treiben. Jetzt muß der Nager den Commander nur noch zum gesuchten Teil führen. Da es kaum fruchten dürfte, eine Teilhaberschaft an einem Nerzmantel in Aussicht zu stellen, streift Low dem kleinen Gefangenen das Armband über, das so schön auf den Kompaß reagiert. Der Critter kann sein Glück nicht fassen und rennt hurtig in seine Höhle. Da der Durchschlupf für größere Pelzträger nicht geeignet ist, muß Low den Spalt mit der Schaufel bearbeiten. In der Höhle benutzt er den Kompaß, der auf eine Stelle am Boden deutet. Low betätigt sich mal wieder als Goldgräber und findet - Wunder über Wunder - das gesuchte Teil. Dieses wird umgehend in das Türschloß eingesetzt und selbiges mit der darunter liegenden Abdeckplatte verschlossen. Ein Druck aufs 'Gnöbbsche' öffnet erwartungsgemäß die Tür. Drinnen harren eine weitere Metallplatte und ein grüner Türöffner der Besitznahme. Das ist zwar nicht alles, aber alles, was Low zur Zeit braucht.


Edelsteiniges Ambiente.


Im Falle einer Falle...

Low verläßt diesen Ort wieder und begibt sich zu dem Wasserfall, den er vor nicht allzu langer Zeit passiert hat. In dem rechts daneben befindlichen Raum entdeckt er eine blaue, leuchtende Stange. Auch ein Leuchten aus einem Spalt in der Wand reizt seine Neugier, doch vorerst beschließt der Commander, seine Hand nicht in leuchtende Schlitze auf fremden Planeten zu stecken. Erst einmal begibt er sich zurück zum Nexus.
Jetzt nimmt Low all seinen Mut zusammen und erkundet den dunklen Gang gegenüber der Rampe. Dahinter entdeckt er einen wundervollen 'Kristallpalast'. Er geht den Weg entlang und kommt zu einer Schleuse. Ein Druck auf das Kontrollpult öffnet die Tür. Low geht hinein und bedient sich des zweiten Kontrollpultes im Inneren. Die erste Berührung schließt die Kammer wieder, die zweite öffnet die Tür ins Innere.



Bei der Einstellung springt auch der letzte Kristall.

Eine gewaltige Kuppelkonstruktion mit großzügigen Fenstern erlaubt den Blick auf diverse Laufanlagen der Trambahnen. Offenbar handelt es sich um eine Art Schaltstation. In der Mitte des Raumes steht eine Kontrolleinheit und Low nimmt sie näher in Augenschein. Fünf Kristalle sind darauf angeordnet, verbunden durch kristalline Brücken. Offenbar symbolisieren sie die Anordnung der Inselgruppe. Außer dem linken Kristall leuchten alle in einem hübschen Blau. Rechts sind drei Löcher in der Konsole. Low testet versuchsweise seinen blauen Stab daran und - schwupp - ist dieser dreigeteilt und taucht aus den Löchern auf. Das scheint tatsächlich zusammenzugehören. Low stellt fest, daß sich die drei Stäbe stufenlos aus den Löchern ziehen lassen. Ob man damit die Spannung für die einzelnen Trams reguliert? Low wählt den linken Kristall an (per Mausklick) und stellt fest, daß nun eine Stelle an der Spitze des Kristalls schwach leuchtet. Sobald er einen der Stäbe vorsichtig nach oben zieht, verändert sich die Intensität des Leuchtens. Wenn das irgend etwas mit Spannung und Strom zu tun hat, müßte eigentlich die Einstellung, bei der es am hellsten leuchtet, die beste sein. Also zieht Low die erste Stange bis zu dem Punkt, an dem die Stelle am hellsten leuchtet. Danach wiederholt er den Vorgang mit den beiden anderen Stäben und plötzlich 'springt' der Kristall an. Jetzt müßte auch die letzte Tram funktionieren!
Low kehrt also zu der vormals defekten Station im Nexus zurück und probiert den Knopf. Tatsache: Die Tram kommt angerollt. Auf geht's!
Der Commander gelangt zu einem Weg, dem er folgt, bis er an einen vertrockneten Baum gelangt. Etwas weiter links entdeckt er eine unter Schutt



Alien Graffiti.

verborgene Steinplatte, die er mit der Schaufel freilegt. Darunter befindet sich der Eingang zu einer Grabkammer. Doch bevor diese genauer in Augenschein genommen wird, hält es der umsichtige Commander für besser, erst einmal die nähere Umgebung zu inspizieren. Er marschiert um die nächste Ecke nach Westen und gelangt zu einem weiteren Lichtbrückengenerator, den er kurzerhand nach bekanntem Muster wieder in Gang setzt. An der Felswand entdeckt er überdies eine Gravur, die er näher in Augenschein nimmt.

Dann geht es weiter nach Osten, direkt durch eine von Fledermäusen bewohnte Höhle. Auf dem Plateau dahinter begegnet Low seinem alten Weggefährten Brink, der mit großer Betriebsamkeit an einer defekten Maschine der Außerirdischen hantiert. Low ist sich für ein Schwätzchen nicht zu schade, aber irgend etwas muß dem Doc über die Leber gelaufen sein. Vielleicht das Zeug aus dem grünen Überraschungsei? Jedenfalls führt er sich auf, als habe er die Weisheit mit Löffeln gefressen und als sei Low ein debiler Schwachkopf. Das ist dann ja doch etwas übertrieben.
Low kehrt beunruhigt zum Nexus zurück, um die nächste Tür zu knacken. Warum nicht die rechts neben der Energiesäule? Siegessicher gibt Low die Kombination ein, die auf dem grünen Stab eingraviert ist. Doch es tut sich nichts! Da hilft nur das erworbene Basiswissen als Elektriker und rohe Gewalt. Mit dem Stoßzahn hebelt Low den Deckel vom Schloß, stopft dann das Glasfaserkabel an irgendeinen Anschluß und führt das andere Ende zu der offen vor sich hin brutzelnden



Energieleitung. Das bringt wieder Saft auf die Schaltung und Low kann den Deckel wieder draufschrauben. Die Tür entstaubt sich.

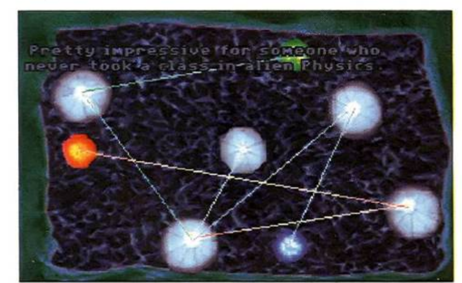
Mit der neu erschlossenen Tram geht es zu einer neuen Insel. Dort marschiert der Held geradewegs in den nächsten Eingang und wählt den Weg nach oben rechts. Weiter geht es durch den Ausgang im Norden bis zu einem über und über mit Pflanzen bewachsenen Raum. In der Mitte entdeckt er eine Schaltkonsole, die mit der gleichen Symbolkombination gesichert ist wie die Türen im Nexus. Was liegt näher, als einen Stab damit zu benutzen? Weil es so schön paßt, nimmt Low den roten Schlüssel, gibt die Symbolfolge ein und wird wenige Augenblicke später mit einer Art holografischer Darstellung einer Karte belohnt. Er erkennt die Grabkammer, in der er kurzzeitig gewesen ist und vermutet, daß ihm hier der Weg zu einem geheimen Raum darunter gewiesen wird.
Na fein! Low marschiert nach Westen aus dem 'Gewächshaus' und stößt auf eine Lichtbrückenanlage, die natürlich nicht eingeschaltet ist. Wie gehabt fummelt der Aushilfselektriker an der Linse herum und patscht dann auf das Knöpfchen, aber diesmal tut sich gar nix. Also nimmt Low schweren Herzens die Abdeckplatte von der



Feinmechanik.

Säule und begutachtet die Innereien. Er sieht eine scheinbar sinnlose Anordnung verschiedener, rundlicher Kristalle, davon drei farbig, die anderen schlicht weiß. Zumindest kapiert er, daß wohl ein Lichtstrahl zwischen den Kristallen entstehen muß, damit die Brücke funktioniert. Ja, so geht's: Alle Kristalle müssen von Lichtstrahlen erfaßt werden, wobei die drei farbigen Kristalle von einem Lichtstrahl in ihrer Farbe getroffen werden müssen. Um das Licht zu lenken, werden die weißen Kristalle gedreht. Wenn alles so aussieht wie auf dem Bild unten, hat Low seine Meisterprüfung bestanden.

Über die leuchtende Abkürzung wandelt der Messias jetzt zur Critter-Insel in den Raum, der an das Raumschiff erinnert, das die Truppe zu diesem Planeten entführt hat. Falls er es noch nicht getan hat, schnappt sich Low die beiden Zepter vom Sockel und richtet das güldene Exemplar auf das schwächelnde Deckenlicht. Plötzlich steht er inmitten eines Planetariums (weshalb die Insel fortan danach benannt wird).
Geistesriese Low erinnert sich schlagartig, im Museum eine bestimmte Sternenkonstellation gesehen zu haben, die er jetzt auch hier herstellen zu müssen glaubt. Mit dem goldenen Zepter lenkt er die beiden Monde in den Nordosten des Planeten (mit dem Zepter die Stelle anklicken). Mit dem silbernen Zepter wird nun so lange der größere der Monde traktiert, bis sich der kleine Mond zwischen ihn und den Planeten schiebt.
Kaum ist alles richtig eingestellt, wird Low Zeuge einer Live-Einblendung: Die Mondkonstellation wird durch ein Felsloch auf einer der Inseln gespiegelt. Messias, Elektriker, Planetenlenker... welche Bestimmung steht nur am Ende dieses Weges?



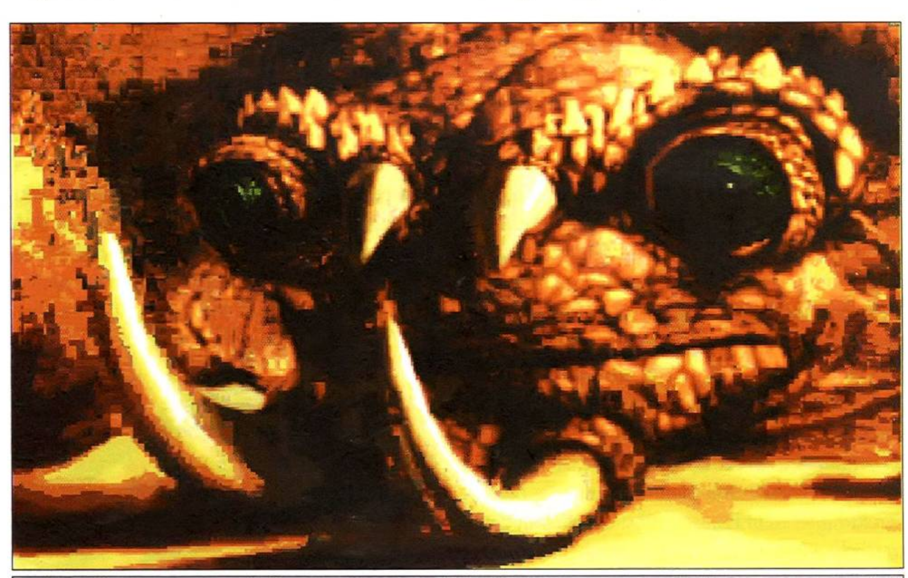
Elektronisches Meisterstück.





Die Linse muß noch abgestaubt werden.

Kaum spürt Low wieder den Boden der Tatsachen unter den Füßen, will er die Gruft-Insel aufsuchen, doch der blöde Critter klaut doch tatsächlich wieder das Bauteil aus der Tür. Doch nach dem ersten Schreck besinnt sich der Meister auf seine Fähigkeiten und drückt einfach auf den Türschalter, der in der Kammer angebracht ist. Der Weg ist frei, und Low sucht die Grabkammer auf.

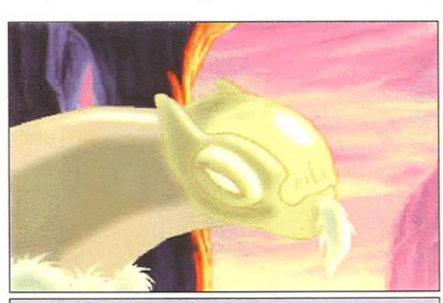


Uiuiui...

Eine kleine Öffnung in der hinteren Wand scheint wie geschaffen für den dreieckigen Leuchtkristall, den Low seit einer halben Ewigkeit mit sich herumschleppt. Urplötzlich ist der Raum in grelles Rampenlicht getaucht. Im Vordergrund entdeckt Low eine Steinplatte, auf der die beiden Monde als Sicheln angedeutet sind. Low latscht einfach drauf und die Platte senkt sich ab. Damit das auch so bleibt, fixiert er die Platte mit der Metallstange. Da sich nichts tut, muß der Meister noch einmal draußen nach dem Rechten sehen. Doch das Problem ist weiter links: Eine etwas angestaubte Linse behindert den Fortgang der Geschehnisse und wird schnell aufpoliert. In der Gruft erscheint eine Ehrfurcht gebietende Statue. Low tickt sie einmal an und schon zerfällt sie zu Staub. Rücksicht im Umgang mit außerirdischen Kulturgütern war noch nie seine Stärke.

Da die Beleuchtung förmlich danach schreit, steigt Low auf die dreieckige Bühne. Diese ist jedoch nicht dazu gedacht, den Akteur in den Himmel zu heben, im Gegenteil: Mit Low geht es jetzt abwärts.
Low ist schließlich völlig am Boden und begibt sich mangels Alternative nach Westen. Der Weg endet vor einer Tür, vor der zwei Knochenhaufen liegen. Low läßt sich nicht irritieren und nimmt das Schaltpult in Augenschein. Irgendein Idiot hat da ein Lebenskristall hineingestopft, das - huch... Das grüne Ei plumpst aus der Öffnung und zerplatzt über dem rechten Knochenhaufen, der sich ziemlich schnell als ehemaliger Wachhund entpuppt. Obwohl dem Commander der Schreck durch die Glieder fährt, bleibt er vergleichsweise cool. Schließlich hätte es schlimmer kommen können. Wie wäre es mit zwei Wachhunden? Mit einem gewissen Hang zum Fatalismus schleudert Low eine grüne Eierhandgranate auf den linken Wachhund. Unerwartet sind die Fesseln des Todes gesprengt, und die beiden alten Kameraden begrüßen sich in einer überschwenglichen Balgerei. Was ein Pech, daß sich durch die Erschütterungen ein Felsbrocken löst und dem ungezwungenen Spiel ein jähes Ende setzt.

Der Weg ist frei: Der goldene Stab öffnet die Tür ohne lästiges Kombinieren. Am Ende des Weges findet Low eine durchscheinende Pyramide. Darin eingeschlossen liegt der Körper eines toten Alien. Low klingelt bei Maggie an, aber die Frau hat ihren eigenen Kopf. Also mal wieder nach der 'Selbst ist der Mann'-Methode: Low probiert mal den goldenen Stab an dem Verschluß der Pyramide und diese löst sich glatt auf. Wie man Tote erweckt, hat Low ja jetzt gelernt. Er knallt dem Wesen ein Ei vor die Stirn und beobachtet, wie sich die Kreatur zu recht beachtlicher Größe aufrichtet. Low überspielt seine Nervosität, indem er seinen Gegenüber zulabert. Der Außerirdische, der gewiß nicht weniger Weisheit ausstrahlt als



Der Schöpfer hat 'nen Ziegenbart.

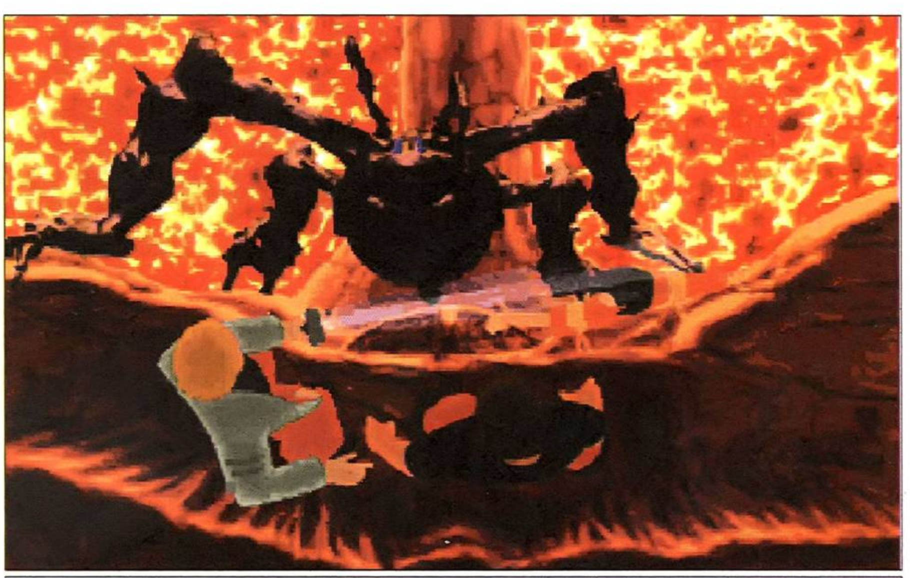
The Dig

Meister Low, antwortet auch geduldig, doch als Sprachforscher ist der Commander eine Niete.
Nachdem das erste Gespräch damit endet, daß sich das Alien wieder in die Pyramide zum Schlafen legt, will Low die gute Maggie als Übersetzerin anfordern, doch die ist so beschäftigt, daß sie nicht einmal das riesige Spinnenmonster bemerkt hat, welches seit geraumer Zeit hinter ihr auf einen günstigen Moment lauert. Gerade jetzt scheint die Zeit gekommen, und Low bekommt eine Live-Übertragung mit Großaufnahme der Hauptdarstellerin, bis die Verbindung reißt. Dieser Entwicklung kann der Commander nicht tatenlos zusehen.
Ihm schwant, daß er Hilfe gebrauchen könnte und besucht zunächst Ludger Brink, der immer noch an seiner Maschine werkelt. Der denkt jedoch gar nicht daran, sich um solche Belanglosigkeiten zu kümmern. Das macht Low richtig stinkig. Er geht in die Fledermaushöhle und scheucht die Ledernacken mit der Taschenlampe auf. Diese flattern prompt zum schreckhaften Brink und treiben ihn vom Plateau. Low nutzt die Gelegenheit und bemächtigt sich des Vorrats an Lebenskristallen, den Brink dort zurückgelassen hat. Der riecht den Braten und verklickert Low, daß ihm das so nicht schmeckt. Doch der Commander kennt keine Gnade: Erst wenn sich Brink an der Rettung Maggies beteiligt hat, soll er seine Drogen wiederhaben. Widerwillig geht Brink auf den Handel ein.

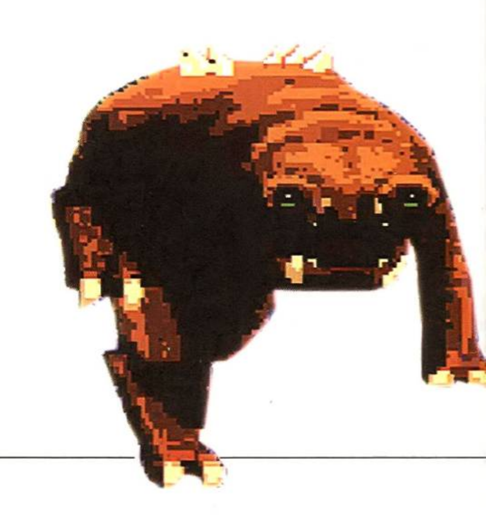
Die Suche nach dem Spinnennest führt die Zweckgemeinschaft zur Karteninsel (map spire). Es befindet sich in der Eingangshöhle, die von der Seite der Tramstation zum Kartenraum führt. Direkt hinter dem Eingang führt der Weg in den westlichen Bereich der Höhle.. Dort befindet sich der Zugang zum Unterschlupf der Spinne.
Während sich Maggie im Spinnennetz räkelt, verspachtelt das Monster die Vorspeise. Low unterhält sich mit Brink über die Spinne und erteilt ihm unmißverständlich den Auftrag, das Vieh abzulenken. Brink hat zwar nur seine Kristalle vor Augen, kommt seiner Funktion als Köder aber dennoch - oder gerade deshalb - nach. Gleichwohl versetzt es ihn in leichtes Erstaunen, daß Low plötzlich die Beine in die Hand nimmt und sich in westlicher Richtung aus dem Staub macht. Er gelangt nach draußen und eilt zum Wasserfall, bis hinauf zur Spitze. Ihm war das Absperrgitter hinter Maggie aufgefallen, durch welches Wasser tröpfelte. Auch hier oben findet er eine Sperre. Bei der näheren Untersuchung der Anlage tritt Low auf einen losen Stein, der offenbar als Schalter für die Sperre fungierte. Diese klappt um und das Wasser fließt - so hofft Low - Richtung Spinnenhöhle. Aber sobald er die Trittplatte verläßt, schwenkt auch die Sperre wieder um. Doch indem der Commander in seiner unendlichen Schläue den nebenstehenden großen Fels auf die Trittplatte kippt und sie so in dieser Stellung arretiert, löst er das Problem. Voller Elan eilt er wieder hinab zur Höhle, wo Brink bereits Zeter und Mordio schreit. Davon unbeeindruckt quatscht Low Maggie wegen des Gitters in ihrem Rücken an. Zwar hält sie die Idee, dieses zu öffnen, für reichlich bescheuert, aber etwas Besseres will auch ihr nicht einfallen. Brink, von Low auf das Problem angesprochen, teilt in etwa Maggies Ansicht, kommt aber den Wünschen des Commanders nach und lockt das Monster in die Schußbahn. Wie geheißen prokelt Maggie am Absperrgitter herum und bekommt es tatsächlich auf. Wie von langer Hand geplant, wird das vielbeinige Ekelpaket für immer hinweggespült. Brink sieht seinen Teil der Abmachung als erfüllt an und fordert von Low die Kristalle zurück, doch dieser sperrt sich in der Hoffnung, Brink so zum Mitkommen bewegen zu können. Dafür fängt er sich aber einen ansatzlos geschlagenen Rüffel von Henry 'Maske' Brink ein und kann froh sein, daß er außer den Kristallen nicht auch noch die Zähne verliert.


Auf dem Weg zur Spinnenhöhle.

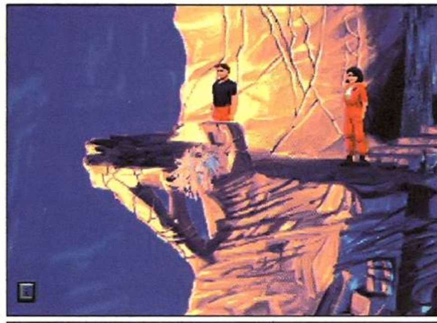

Da hinten ist noch eine Höhle.


Der Jedi-Ritter mit der Taschenlampe.

Leider hat Brink in seiner Raffgier auch die Kristalle eingesackt, die Low schon vor dem Deal bei sich hatte. Also schleppt Low Maggie zunächst zur Museumsinsel und besorgt sich vier frische Kristalle. Fast ein Wunder, daß Brink den Vorrat noch nicht eingesackt hat.
Jetzt ist es an der Zeit, dem Alien in der Pyramide auf der Gruftinsel einen zweiten Besuch abzustatten. Maggies Übersetzungskünste sorgen für viel Verständnis und so kann Low alles fragen, was ihm schon immer auf dem Herzen lag (alle Themen so lange ansprechen, bis die Felder blau werden). So erfährt Low eine ganze Menge über die Außerirdischen und über seinen Gegenüber persönlich, der sich 'Schöpfer' nennt und wohl so etwas wie den Häuptling, Erfinder und genialen Konstrukteur seines Volkes in Personalunion darstellt. Leider ist er über sein Schaffen im Nachhinein gar nicht mehr glücklich, denn in dem guten Willen, den Angehörigen seines Volkes das ewige Leben in einer dem normalen Raum-Zeit-Kontinuum entrückten 'sechsten Dimension' zu ermöglichen, schickte er sie in eine Sphäre, in der man nur 'sein' kann, aber nichts tun, nichts schöpfen, nichts empfinden. Und bislang entpuppte sich der Ort als einer ohne Wiederkehr, denn niemand war noch zu der Willensanstrengung fähig, in die normale Welt zurückzukehren. Die geisterhaften Erscheinungen, die dem Commander bisweilen den Weg wiesen, dokumentieren die verzweifelten Anstrengungen der Aliens, in ihre Welt zurückzukommen.




Das ist sowieso besser als die blöde Hand.


Ungünstiger Nistplatz.

Low, der sich für einen Menschen mit exorbitanter Willensstärke hält, bietet seine Hilfe an, doch im Gegenzug hätte er gern die Zusage, daß die Aliens ihnen ein Raumschiff bauen, mit dem sie zur Erde zurückkehren können. Der 'Schöpfer' glaubt eigentlich nicht allen Ernstes daran, daß ein zurückgebliebener Erdling das Problem lösen kann, an dem eine hochentwickelte Rasse gescheitert ist, doch er wünscht ihm viel Glück, bevor er sich wieder schlafen legt.

Maggie und Boston nehmen die nächste Lichtbrücke zur Karteninsel und begeben sich zum Ausgang auf der anderen Seite. Vor dem Eingang zur Tramstation biegen sie nach Osten ab und betreten die dortige Öffnung. Sie gelangen in eine kleine Bucht. Low entdeckt einen merkwürdigen, in grünem Licht strahlenden Stein, kann aber nichts damit anfangen. Wieder einmal zeigt sich, daß der Mann ohne Frau nicht sein kann, denn Maggie erinnert der Stein an ihre Untersuchungen in der Bibliothek. Um nicht völlig passiv herumzustehen, drückt ihr Low die Tafel in die Hand, die er im Museum geklaut hat. Tatsächlich tut Maggie so, als könnte sie was damit anfangen und hantiert fachfrauisch an dem Stein herum, bei dem es sich offenbar um eine Schalttafel handelt. Plötzlich brodelt das Wasser vor ihnen. Doch es erscheint nicht etwa ein Riesenaal, der sie für Schildkröten hält, sondern eine Insel. Boston ist völlig von den Socken und nimmt mit Maggie die steinerne Konstrüktion in Augenschein. Im Inneren finden sie die letzte Metallplatte für den Mechanismus im Nexus. Da nicht ganz unberechtigte Hoffnung besteht, daß diese letzte Öffnung vielleicht - äh, na ja - nach Hause führt, oder vielleicht in die sechste Dimension, wollen Boston und Maggie den lästigen Brink holen, damit er hier nicht versauert, doch auf dem Weg zur Lichtbrücke erzittert plötzlich die Insel in einem Beben. Kaum ist es vorüber, meldet sich auch schon der werte Dr. Brink per Funk. Offenbar steckt er mit einem Patschehändchen in einer Felsspalte fest und hat wenig Hoffnung, sich selbst befreien zu können. Low kann sich denken, wo der Wissenschaftler steckt und eilt zur Planetariumsinsel. Er findet Brink in der Höhle neben dem Wasserfall, die Hand in der grünlich glühenden Felsspalte eingequetscht, die Low einst nicht geheuer war. Brinksche Logik hat dazu geführt, daß der Wissenschaftler in dem Glühen einen deutlichen Beweis für dahinter befindliche Lebenskristalle sah.

Die nachfolgende Unterhaltung gerät recht bissig, zumal sich Low ein inneres Lächeln nicht verkneifen kann. Das sieht ja keiner. Nach einer Diskussion, die bei Maggie Entsetzen auslöst, kommen Brink und Low überein, daß letzterer die ohnehin inzwischen überflüssige Hand einfach absäbelt. Mit dem mit scharfen Zähnen bestückten halben Unterkiefer schnippelt Low den schreienden Brink von Hand und Wand ab. Brink knallt sich sofort ein Lebenskristall auf den offenen Stumpf und schafft es so erstaunlich schnell, die Blutung zu stoppen.

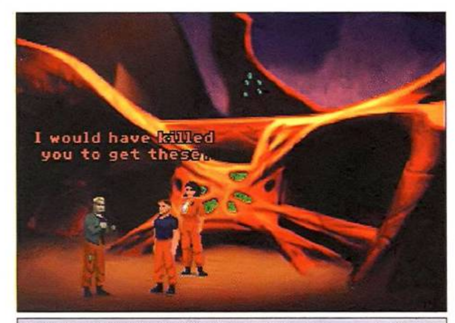

Liegt hier das Ziel?



Jetzt muß Brink nur noch überredet werden, den beiden in den Nexus zu dem Öffnungsmechanismus zu folgen. Low erinnert ihn an den Effekt, der damit bei ihrer Hinreise ausgelöst wurde und erklärt, daß er sich eine Umkehrung der Wirkung, also die Heimreise erhofft. Schließlich zieht das Argument, daß die Forschung niemals die Lebenskristalle für die Menschheit erschließen könnte, falls Brink allein auf dem fremden Planeten zurückbliebe. Brink willigt ein, doch falls das Einsetzen der Platten nicht zur Rückreise führe, wolle er nicht mehr belästigt werden.

Die Hoffnung hat getrogen: Zwar passen die Metallplatten in die Vertiefung und es wird ein Mechanismus ähnlich dem in dem Raumschiff ausgelöst, aber es öffnet sich lediglich die daneben befindliche Tür. Brink ist in der Auslegung ihrer Vereinbarung äußerst kleinlich und verschwindet mit der Bitte, ihm künftig von der Pelle zu bleiben. Low und Maggie geben aber nicht auf und fahren mit der Tram von der Station hinter der Tür zur letzten Insel. Endstation Sehnsucht? Sie gelangen in eine Art Laboratorium mit verschiedenen Schalttafeln. Low geht an die unterste und schaut sich das Ganze an. Verschiedene grün leuchtende Flächen strahlen ihm entgegen, doch etwas fehlt. In einer der Aussparungen fehlt eine grüne Fläche, und außerdem sind zu beiden Seiten eierbecherartige Vertiefungen, die darauf schließen lassen, daß da Lebenskristalle hineingehören. Maggie meint, daß der Alien-Schöpfer vielleicht ein paar Takte dazu sagen könnte. Low findet die Idee nicht schlecht und gemeinsam gehen sie den Weg im Laboratorium ganz nach oben. Wie erwartet finden sie dort eine ausgeschaltete Lichtbrücke. Zu dumm, daß ein Vogel sein Nest auf der Linse errichtet hat. Zu dumm für den Vogel, denn Low kickt die Vogelwarte einfach per Fußtritt hinunter. Ein Knopfdruck genügt, und schon geht es mit Über-Licht-Geschwindigkeit zur Gruftinsel.

The Dig



Brink scheint zu allem entschlossen.

Low reißt ein weiteres Mal den Schöpfer aus dem alles andere als ewigen Schlaf und löchert ihn mit allen erdenklichen Fragen. Unter anderem gelangt der Commander so zu einem nagelneuen Türöffner und einem Hinweis, sich vielleicht mal im Kartenraum sinnvoll zu betätigen.

Im Kartenraum auf der gleichnamigen Insel traktiert Low die Schaltkonsole mit den Symbolen, die auf dem neuen Stab eingraviert sind. Auf der holografischen Karte erscheint ein Ort an einem Strand. Dort müssen sie nach dem fehlenden Teil suchen!

Einer vagen Erinnerung folgend begibt sich Low zum Spinnennest, durchquert es in Richtung Osten zu den Wasserfällen hin. Westlich davon ist ein kleiner, dreieckiger Durchgang. Tatsächlich gelangen sie an einen kleinen Strand. An einem Felsen im Vordergrund entdeckt Boston eine Einkerbung. Er drückt daran herum, entfernt die Abdeckung und stößt auf das fehlende Teil für das Laboratorium.

Schleunigst kehren Maggie und Boston dorthin zurück und begeben sich zu der unteren Konsole, doch bevor Boston die Schaltung vervollständigen kann, erscheint der einarmige Bandit namens Brink und fordert die Herausgabe aller Lebenskristalle. Alle anderen hat er sich schon geholt, also muß jetzt Bostons Vorrat den Besitzer wechseln. Dieser kann sich aus irgendeinem Grund dieser Logik nicht verschließen und gestattet es dem verrückten Doc, sich selbst zu bedienen.

Maggie kann es nicht fassen, doch Low glaubt noch einen Trumpf in der Hinterhand zu haben. Er ist sich sicher, daß das in der Konsole fehlende Teil eine Art 'Generalschlüssel' zu allen von dem 'Schöpfer' als gefährlich eingestuften Maschinen ist, zu denen ohne Zweifel auch die Maschine gehört, an der Brink herumbastelt, denn diese diente offenbar zur Produktion der Lebenskristalle.

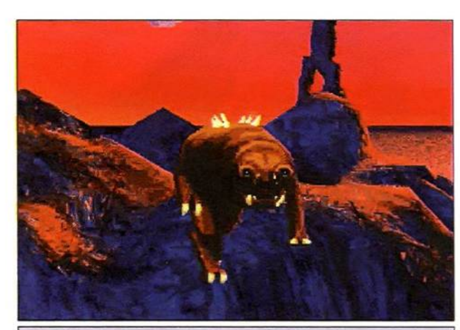
Als Maggie und Boston den Doc auf dem Plateau aufsuchen, begrüßt dieser sie unfreudig. Doch es ist so, wie Boston vermutete: Die Maschine läuft nicht. Low wächst unmerklich um ein paar Zentimeter, als er Brink genüßlich erzählt, daß er den Schlüssel zu seinem Apparat hat. Natürlich bekommt Brink das Ding nicht so einfach. Kein Geschäft ohne Deal, sozusagen, denn Low weiß sehr genau, daß er noch zwei Lebenskristalle und natürlich den Schlüssel braucht, um die Maschine im Laboratorium anzuschmeißen. So verlangt er von Brink, daß die im Falle eines Funktionierens produzierten Lebenskristalle zwischen ihnen aufgeteilt werden. Nach einigem Hin und Her willigt Brink zähneknirschend ein. Low steckt den Schlüssel in den vorgesehenen Schacht (slot) und - nichts passiert. Doch dann vibriert der Kasten doch und spuckt schließlich zwei jämmerliche Ü-Eier aus. Zu dumm, daß es dem Commander nicht reichen kann, mit einem Ei nach Hause zu gehen. Ohne große Gewissensbisse steckt er beide Kristalle ein und zieht auch noch den Schlüssel ab. Da explodiert der ohnehin geladene Brink: Er stürzt sich auf Low und verpaßt ihm eine Kinnkorrektur. Der Commander geht etwas unmännlich zu Boden und muß mit ansehen, wie Brink einen Felsblock hochwuchtet, um damit die Schädelbasiskorrektur folgen zu lassen. Doch das Schicksal will es anders: Der Doc verliert das Gleichgewicht und stürzt schreiend vom Plateau. Trotz der nicht eben innigen Freundschaft, die die Männer nach Kräften pflegten, ist Low bestürzt. Bevor er sich mit Selbstvorwürfen zermartern kann, spricht ihn Maggie von aller Schuld frei. Low nimmt die Amnestie dankbar an.


Jau, da isset!



Brink sieht seinem Ende entgegen.

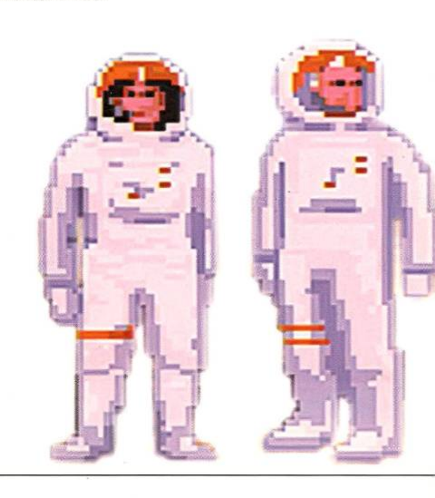
Zurück im Laboratorium komplettiert Boston die Schaltung, aber nichts geschieht. Er spricht Maggie darauf an. Sie würde sich schon zutrauen, das Ding anzuschmeißen, sagt sie, doch sie wisse nicht, wozu das führe. Es entbrennt eine Diskussion darüber, wer sich wie aufopfern darf, aber letztlich setzt sich Maggie durch. Geschäftig rennt sie zwischen den Kontrollen herum, und tatsächlich scheint sich etwas zu tun. Doch wie immer ist ein Haken an der Geschichte: Etwas klemmt. Bevor Low überhaupt begreift, was geschieht, löst Maggie die Probleme vor Ort und wird mit einem Mal weggeschleudert. Low eilt zu der Rampe, auf die sie geschleudert worden ist, doch er kann nichts mehr für sie tun. Sie haucht in seinen Armen ihr Leben aus. Erfüllt von tiefer Trauer geht Low den Weg hinauf zur Lichtbrücke. Er geht zum Knotenpunkt, wo sich eine Art schwebendes Tor gebildet hat. Just in dem Moment, als er die Tür öffnen will, kommt ihm ein unglaublich fetter Wachhund entgegen und verfolgt ihn bis zur Schaltkonsole zurück. Ohne mit der Wimper zu zucken, geht Low an die Schaltung und deaktiviert per Tastendruck die Lichtbrücke. Das Hundchen ist nicht wenig überrascht, als ihm so plötzlich die Existenzgrundlage entzogen wird. Low schaltet das Licht wieder ein und kommt nun ungehindert zum Tor.


Lights out!


Hätte Stephen King die Story geschrieben, wäre das hier nicht passiert...

Im Inneren des Knotens wartet der letzte Schritt in eine ungewisse Zukunft. Unheilvoll wabert die Membran, die letzte Grenze vor dem Nichts.

Low wagt den letzten Schritt und geht durch die Membran. Er widersteht dem unbändigen Drang, in die verheißungsvollen Tiefen des Raumes abzutauchen und bleibt in der 'Schleusenkammer' stehen. Dadurch ermöglicht er den Seelen der Aliens, in ihre alte Welt zurückzukehren. Der 'Schöpfer' dankt ihm nach getaner Heldenleistung und belohnt ihn damit, daß er noch einmal in die sechste Dimension geht und Maggie und Brink ins Leben zurückholt. Letzterer scheint sogar zu geistiger Normalität zurückgefunden zu haben und so kann Low seine Maggie unbekümmert in die Arme schließen. Natürlich bauen die Aliens wie versprochen das Raumschiff, und ab geht es zu Mutter Erde!



CompuServe & INTERNET sofort GRATIS testen!

Schnuppern Sie jetzt **10 Online-Stunden völlig kostenlos und unverbindlich** im Datenparadies der weltgrößten Online-Dienste! Mit den **Freischalt-Nummern**, die Sie **in untenstehendem Kasten** finden, sowie der komfortablen **Windows-Software auf der beiliegenden Heft-CD-ROM** kann es sofort losgehen – bereits in wenigen Minuten ist die Software installiert, mit der Ihnen die Auffahrt zum weltgrößten Datenhighway offensteht: Testen auch Sie jetzt **gratis, unverbindlich und ausgiebig** die Vorzüge von **CompuServe und INTERNET**!

GO PEARL

Übrigens: Schauen Sie im CompuServe doch auch mal bei PEARL vorbei. Hier finden Sie aktuelle Infos, treffen nette Leute und holen sich direkt neueste Programme ab!

*Inbegriffen sind folgende **Gratis-Leistungen:***

- Insgesamt **10 Online-Stunden** zur uneingeschränkten Nutzung von **CompuServe** und **INTERNET**
- 2 CompuServe-Zeitschriften
- 1 Monat CompuServe-Mitgliedschaft

Der **Wert dieser Freischalt-Nummern** beträgt über **DM 35,–***

*) basierend auf einem Umrechnungskurs von DM 1,43 / US $

Mit folgenden Freischalt-Codes gelangen Sie 10 Stunden GRATIS ins CompuServe & INTERNET!

Vertragsnummer: **GRMPEARL2**

Seriennummer: **160560**

Einfach die Software WinCIM und NetLauncher von der Heft-CD installieren und bei der CompuServe-Anmeldung die obenstehenden **Vertrags- und Seriennummer** eingeben. Hiermit steht Ihnen eine **Gratis-Mitgliedschaft bei CompuServe** mit insgesamt **10 Online-Stunden in CompuServe und INTERNET zur freien Verfügung!**

Und so einfach funktioniert's:

Schritt 1: WinCIM installieren

- Windows-Dateimanager starten und auf Ihrem CD-ROM-Laufwerk ins Verzeichnis \DFUE\WINCIM wechseln.
- Dort mit SETUP.EXE die Installation starten: Das Verzeichnis C:\CSERVE wird automatisch angelegt. Die Anmeldedateien müssen Sie mitkopieren, wenn Sie noch nicht CompuServe-Mitglied sind.! Bei der Frage, ob Sie die Anmeldung jetzt durchführen wollen, auf den JA- und den WEITER-Button klicken.
- Vertrags- und Seriennummer eingeben – siehe Etikett auf der Zeitschriften-Titelseite!
- Zahlungsweise und Adresse angeben, OK klicken.
- Aus der Telefonliste einen CompuServe-Knoten oder Datex-P-Anschluß in Ihrer Nähe oder den Zugang über T-Online auswählen. Wichtig: Um den NetLauncher für INTERNET installieren zu können, muß eine Verbindung mit mind. 9600 Baud gewählt werden!
- Nach Auswahl der Schnittstelle (in der Regel COM 2) und Klick auf auf WEITER wird die Verbindung zu CompuServe hergestellt. Folgen Sie nun einfach den weiteren, leicht verständlichen Anweisungen. Sie erhalten Ihre persönliche CompuServe-ID und Ihr vorläufiges Paßwort.

Schritt 2: Installation des NetLaunchers SPRY MOSAIC

- Windows-Dateimanager starten und auf Ihrem CD-ROM-Laufwerk ins Verzeichnis \DFUE\MOSAIC wechseln.
- Dort mit CNL.EXE die Installation aufrufen. PROCEED-Button anklicken und das Verzeichnis C:\CSERVE bestätigen. Die Installation läuft automatisch ab.
- Zur Anmeldung im Internet einfach die entsprechende Frage mit JA bestätigen. Alles andere erledigt SPRY MOSAIC automatisch. Nun stehen Ihnen alle Infoseiten im WWW (World Wide Web) zur Verfügung.

Haben Sie noch Fragen?

Gebührenfreie CompuServe-Telefon-Hotline:

D: 0130 / 86 46 43
A: 06 60 / 87 50
CH: 15 53 17 9

*Die Vollversionen von WinCIM und NetLauncher finden Sie auf der beiliegenden Heft-CD-ROM oder erhalten Sie gegen frankierten Rückumschlag unter **Bestell-Nr. KS-264** bei:*

PEARL AGENCY GmbH
D-79426 Buggingen

oder gratis abrufbar in der CEUS-Mailbox unter:

Modemline: 030 - 8 73 05 51
oder 089 - 4 48 17 60
ISDN-Line: 030 - 8 64 00 92 86
oder 089 - 44 71 73 00

CHEATS, CODES UND TIPS

3D Lemmings

Hier sind sie, die Levelcodes für die putzigen, kleinen Kerlchen, deren Lebensraum so phänomenal erweitert wurde:

Level	Name	Code
2	That's right	BLIMBING
3	Build to success	FANAGALO
4	It's a run around	DRICKSIE
5	Bounce bounce	KURTOSIS
6	It's a blast	GREGATIM
7	Candy cane climber	WALLAROO
8	Lemmings inside	AVENTAIL
9	Short cut through forest	GAZOGENE
10	Castle Lemmalot	JINGBANG
11	It's a classic	DIALLAGE
12	Alpine assault course	BUNODONT
13	Tower of stone	NAINSOOK
14	Slippery maze	YAKIMONA
15	The Maze	FUMITORY
16	Down the middle we go	CINGULUM
17	Hole in ten	BESLAVER
18	Corkscrew digger	ANABLEPS
19	Attack of 50 lemmings	QUINCUNX
20	Aliems	TARLAZAN
21	Sugar climber	KAMACITE
22	Which exit	GUMMOSIS
23	This is the army	PRODNOSE
24	Fore	NGULTRUM
25	Breakout	COTTABUS
26	Lemmhanger	BEDAGGLE
27	Follow the yellow brick road	EPICALYX
28	All around watch tower	HOMALOID
29	Land ahoy	LALLYGAG
30	Tooten Lemming	BILABIAL
31	A head above the rest	CACOFOGO
32	Dot to dot	METAVURT
33	Shadow maze	SLOWBURN
34	Oh no more pyramids	PELLUCID
35	Chocolate drop	MAKIMONO



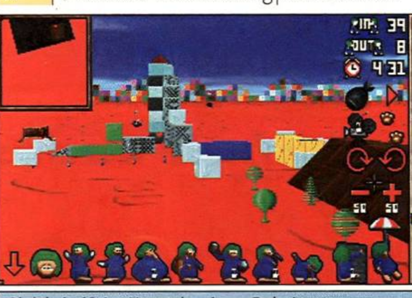
Schokoladig, praktisch, gut

36	Lemilab	KHUSKHUS
37	Garden maze	DISPLODE
38	Play time	RACAHOUT
39	Stilt walkers	ORGULOUS
40	King Coder's tomb	DUNCEDOM
41	Spaghetti Junction	CABOCEER
42	Picky platform	GEROPIGA
43	Let the race begin	BONTEBOK



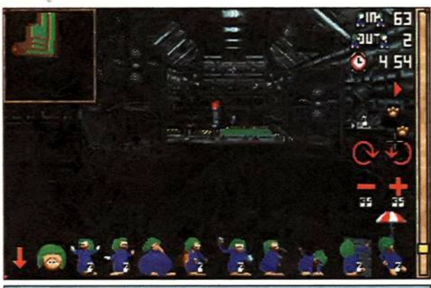
„The Spaghetti Incident?"

44	Poles apart	EMPYREAL
45	3D A Lemming Odyssey	LANGLAUF
46	Ricochet	NANNYGAI
47	If the timing is right	SARATOGA
48	Rescue team	QUINTAIN
49	Which trampoline!	MUSQUASH
50	The name of the game	ZOMBORUK
51	Chaos maze	SKILLING
52	Team work	WOBEGONE
53	Motherboard	BINDIEYE
54	Away team	FRAXINUS
55	Birthday cake	LINDWORM
56	The arena	CURLICUE
57	T minus 5 and counting	HANEPOOR



Gleich heißt's: Hasta la vista, Baby!

58	Snake	IDEMQUOD
59	Lemmtris	BLANDISH
60	Death slide	MALAGSY
61	The five arches	CHORIAMB
62	Brechin's staircase	GARGANEY
63	Tower of Lemlab	KAOLIANG
64	Skijump	MAROCAIN
65	The prisoner	OBTEMPER
66	Family tree	TASTEVIN
67	Driving range	VELLOZIA
68	Fife towers	BORACHIO
69	Over the top	JACKAROO
70	The hangar	COOLAMON



Fehlt nur noch der Pilotenschein...

71	Across the network	BANAUSIC
72	Raiders of lost lemming	FABURDEN
73	The catacombs	RECKLING
74	Sweet tooth teleporter	MIRLITON
75	Hole in one; two; three	OPAPANAX
76	Fun fair	BIMBASHI
77	Critical path	CAATINGA
78	Castle Peralus	PENSTOCK
79	Tuther circus level	SPRINGAL
80	Final maze	BABIRUSA



Für 80 Level braucht man schon Ewigkeiten zum Durchspielen...

Aces of the Deep



Durch's Periskop sieht die Welt so friedlich aus...

Hat der Feind einen Treffer gelandet? Halb so schlimm. Mit einem hübschen Jojo-Trick bleibt genügend Zeit, um Reparaturen auszuführen. So geht's: Wenn das Boot im tiefen Wasser absäuft, setzt der clevere Kapitän die Tiefenmarke kurz vor die tatsächliche Tiefe. Es erfolgt die Meldung „Tiefe erreicht", und die Tiefenruder stehen waagerecht. Nun die Marke auf 20 oder 0 Meter stellen, und das Boot kommt an die Oberfläche. Das geht mehrmals hintereinander, und es bleibt Zeit zum Reparieren.

Alien Logic

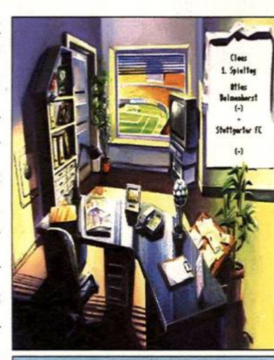
Logisch, daß auch hier hübsche **Cheat-Codes** versteckt sind – allerdings nur, wenn das Spiel mit Alien/j gestartet wird. Mit der „Pos 1"-Taste werden die Cheats aktiviert, und so sind die folgenden Tasten dann belegt:

B	keine Kollisionsabfrage mehr
C	Schummel-Menü mit vielen Extras
E	verschiedene Effekte
H	Selbstmord
I	Weltkarte
L	Held springt

M	Held verwandelt sich in ein Eye Evid
O	God Mode
R	Helden-Medizin
T	bringt den Helden zur Fähre nach Ardoth

Anstoß

Neue Spieler braucht die Mannschaft? Aber bitte sehr! Einfach vor Spielstart den Editor für ausländische Spieler anklicken. Nun einen Player nach Wahl ausgucken, aber seine Daten nicht verändern. Danach denselben Spieler noch einmal anwählen und wiederum keine Veränderungen vornehmen. Wundersamerweise sinkt die Ablösesumme nun auf den lächerlichen Betrag von **MINUS 1610 Millionen** - das wird ja wohl jeder Manager aufbringen können. Und das schöne daran: Je öfter man sich mit diesem Kniff einen Spieler „kauft", desto größer wird die Auswahl auf der Auslands-Liste.



Und wieder steht ein Spitzenspiel an!

Battle Isle 2 und Scenery-Disk „Das Erbe des Titan"

Nicht aufgeben, wenn eine Mission unerfüllbar scheint - stattdessen lieber ein bißchen schummeln! Und so geht's: Im Menüpunkt Milops Einstellungen den Schwierigkeitsgrad TRAINING wählen. Mit Zurück geht's wieder ins Spiel, wo man beim Bewegen der Einheiten nun alles sehen kann, enorm an Treibstoff spart und auch keine Munition verbraucht. Allerdings hat der Computer dieselben Vorteile, deshalb ist es enorm wichtig, nach Beendigung des eigenen Zugs den Schwierigkeitsgrad wieder auf eine andere Marke zu setzen und erst vor dem nächsten eigenen Zug wieder auf TRAINING umzustellen.

Biing!

Im total verrückten Krankenhaus gibt's natürlich auch total verrückte Krankheiten. Aber wehe, wenn man die Patienten der falschen Behandlung unterzieht... Damit keine Kunstfehler passieren, **hier die besten Therapien:**

Zahnstation

Karies	Zahn ausbohren und Plombe legen
Verlagerter Weisheitszahn	Weisheitszahn ausgraben
Abgebrochener Zahn	Bruchstelle glätten und Krone machen
Fauler Zahn	Zahn abschleifen, Nerv ziehen und Krone machen
Tanzende Zähne	Da hilft nur Beruhigen und Einschläfern!
Schiefe Vorderzähne	Richten und Klammern
Vorstehende Schneidezähne	Holzhammermethode: mit Gegenstand draufhauen
Zahnbelag	Aufklopfen und Abschleifen
Zahn locker	Ziehen

Neurologie

Brett vorm Kopf/ Werbungsschock	Schlag auf den Hinterkopf
Lachanfall	Fesseln und Foltern
Sektenwahn	Hypnose
Profilneurose	Die Ohren langziehen
Zapperitis	Starren auf unbewegte Bilder
Volksmusik-Wahn	Untertauchen in Wassereimer

Routine-Behandlung

Phlegma	Tritt in den Allerwertesten
Knallschaden	Ohren durchblasen
Wackelohren	Anlegen und fixieren
Maulsperre	Ohrfeige
Geschwätzigkeit	Mund mit Klammern verschließen
Bohnen in den Ohren	Gießen! - nein: Rausfischen
Frosch im Hals	Mama, fang mir einen Frosch
Körpergeruch	Schwamm und Seife anwenden
Offene Wunde	Desinfizieren und Verbinden, danach Tetanusimpfung

Bundesliga Manager Hattrick



Ohne Moos nix los – außer bei BMH, denn da kann man sich die Kohle nachschmeißen lassen.

Ja, ja, das liebe **Geld** - nichts als Probleme gibt es damit, zumindest, wenn es fehlt. Mit dem folgenden kleinen Trick stehen allerdings plötzlich um die 13 Millionen auf dem Konto, die sich auch im weiteren Spielverlauf nicht verringern. Und so geht's: Nach dem Spielstart in den Options-Bildschirm gehen und den Schwierigkeitsgrad „2 Bälle" wählen. Nun den Options-Bildschirm verlassen und den Auswahl-Bildschirm aufsuchen. Im Hauptmenü die Bank anwählen und ein Darlehen von 8 Millionen aufnehmen. Raus aus der Bank und das „Neuer Spieler"-Symbol anwählen. Zurück in den Options-Bildschirm und die Schwierigkeitsstufe auf „1 Ball" zurücksetzen. Mit einem Druck auf die rechte Maustaste den Options-Bildschirm verlassen und einen Blick aufs Konto riskieren - dort sollten jetzt um die 13 Millionen bereitliegen.

Wer die richtigen **Tricks** beherrscht, der kommt auch beim Fußball weiter - und das ganz ohne Torverbreiterung. Hier sind die schönsten Kniffe:

Warten nervt - vor allem, wenn der eifrige Manager bei Transferverhandlungen ewig auf einen neuen Spieler warten soll. So geht's schneller: Die Ablösesumme im vorgegebenen Rahmen halten, aber ab und zu auf die Angebote der anderen Vereine schielen. Das Gehalt großzügig verdoppeln - man soll ja nicht kleinlich sein. Schon beeilt sich der Spieler ziemlich, in den Verein aufgenommen zu werden. Ist er dann verpflichtet, gibt der clevere Manager ihm einen neuen Vertrag, in dem von dem doppelten Gehalt keine Rede mehr ist.

Stadionbau ohne Geld? Auch kein Problem, zumindest in den Schwierigkeitsgraden 2 bis 9 in der Ober-, Regional- und Zweiten Liga. Einfach mit dem Ausbau des Stadions in den Blöcken beginnen - ganz gleich, ob es ein Dach oder ein paar Sitzplätze sein sollen. Die Arbeiter kriegen kein Geld, das heißt, die Blöcke sind gesperrt. Macht aber gar nix, denn zu den Spielen kommen trotzdem zwischen 20.000 und 40.000 Zuschauer, und das bringt Geld in die Kasse...

Noch mehr Kohle läßt sich in der Bundeliga ohne Nationalmannschaft scheffeln: Das schlaue Finanzgenie stellt die Mitspielerzahl auf 2 und gibt dem zweiten Spieler den Schwierigkeitsgrad 1. Nun kann man den imaginären Kumpel anpumpen - um eine möglichst hohe Summe, versteht sich. Mit OK bestätigen und die Bank verlassen. Jetzt stehen 3 Millionen auf dem Konto. Zurück in die Bank und dem Mitspieler den Kredit zurückzahlen - jetzt sollten alle Geldprobleme der Vergangenheit angehören.

Fairplay zahlt sich übrigens auch aus: Wer nämlich am Ende der Saison den Fairplay-Pokal absahnt, bekommt 100.000 Mark noch obendrein. Gleich danach abspeichern und nach dem Neustart den Spielstand laden. Der Computer faßt jetzt noch einmal alle Nachrichten zusammen und wiederholt auch die Fairplay-Gewinner-Benachrichtigung sowie die Gutschrift des Preisgelder auf das Konto...

Colonization

Zeit ist Geld, auch bei der Besiedlung von unbekannten Territorien. Eine enorme Einsparung in der Ausbildung läßt sich vornehmen, indem man freie Siedler oder verdingte Knechte in die Indianerhauptstädte statt in Dörfer schickt; bei den Indianern werden nämlich beliebig viele Lernwillige gleichzeitig trainiert.
Mit der Tastenkombination ALT + L, ALT+ L, ALT + N im Weltkartenbildschirm zaubert sich der schlaue Eroberer einen neuen Menüpunkt namens **CHEAT** in die Menüleiste. Mit dem Anklicken desselben lösen sich so einige Indianer-Probleme in Luft auf. Außerdem bietet der Kolonie-Bildschirm fortan folgende Tastenbelegungen:

S	Gewinn von 1000 Goldstücken
%	100 Tonnen Ware dazu
I	Umwandlung von Häusern in Fabriken
T	plus ein Siedler

Crusade



Auch im Mittelalter konnte der Spieler schon cheaten.

Ein komplettes Cheat-Menü haben hier die Programmierer freundlicherweise eingebaut. Aktivieren läßt es sich, indem man nach dem Levelstart hintereinander die Tasten F1 bis F10 drückt und das kleine Wörtchen CHEAT eingibt. Schon blinkt ein wunderbares Menü vom Bildschirm, in dem sich fast alles einstellen läßt. Zum erneuten Aktivieren des Menüs im selben Spiel reicht die Eingabe CHEAT ohne die Funktionstasten.

Ein weiteres Zauberwort ist JESSICA16, das einfach mitten im Spiel eingegeben werden kann. Es folgt die Meldung „Cheats enabled", und es kann losgehen: F10 bringt jetzt mehr Waffen, Munition und Energie, STRG + F10 sorgt für Unverwundbarkeit.

Freie Levelwahl und die Wahl des Schwierigkeitsgrades gibt es nur vor Spielbeginn: Mit dem Spielaufruf „crusader -warp x" erfolgt der Spielstart bei der statt x eingegebenen Levelnummer, mit „crusader -skill x" kann statt x der gewünschte Schwierigkeitsgrad eingegeben werden.

Descent

Drei Geheimlevel haben die Programmierer hier freundlicherweise versteckt, die allerdings ziemlich schwer zu finden sind. Hier sind die Wegbeschreibungen:

Geheimlevel 1

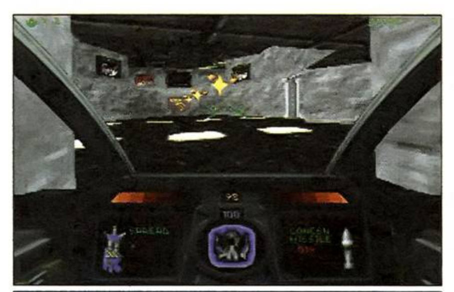
1. In Level 10 den Reaktorkern hinter dem roten Schott vernichten.
2. Den Raum durch das Schott gegenüber der Reaktortür verlassen.
3. Es folgt ein mit Lava gefüllter Gang um mehrere Ecken herum.
4. Immer geradeaus, bei der letzten Abzweigung links abbiegen.
5. Auf die rote Tür vor dem roten Raum achten - in der Wand rechts versteckt sich die Geheimtür.

Geheimlevel 2

1. In Level 21 den Reaktor zerstören.
2. Weiter geht's durch die rote Tür und das gelbe Energiefeld.
3. An der Ecke rechts abbiegen, dem grünen Gang bis zur Tür folgen.
4. Hinter der Tür führt ein enger Gang bis zu einer grauen Wand.
5. Umdrehen und auf die Kante zwischen Decke und Wand schießen - es erscheint eine Geheimtür.

Geheimlevel 3

1. In Level 24 den Reaktor zerstören.
2. Durch das rote Schott die Halle verlassen.
3. Den blauen Gang nehmen, der in einem blauen Raum endet.
4. Die Geheimtür verbirgt sich in der Mitte der linken Wand und läßt sich durch einen wohlgezielten Schuß öffnen. Dahinter gibt es eine zweite Geheimtür und das dritte geheime Level.



Mit soviel Cheatmöglichkeiten wird das Durchzocken zum Kinderspiel.

Mit dem schon bekannten **Cheat-Code** GABBAGABBAHEY (Achtung Y und Z!) lassen sich in der Vollversion übrigens noch weitere Schummeleien aktivieren: BIGRED bringt alle Waffen, BUGGIN aktiviert den Turbo-Modus. FLASH legt Markierungen zum Ausgang, AHIMSA entwaffnet die Roboter. Die Tastenkombination ALT + F enthüllt in der Karte alle Geheimnisse.

Die total verrückte Rallye

Wer hier geschickt mit Karten zu jonglieren versteht, der kann sich im Handumdrehen ein hübsches Sümmchen zusammenmogeln. Gebraucht werden dazu eine Verdopplungskarte, eine Flugzeugkarte, eine Kreditkarte und eine Verkaufskarte. Zuerst kommt die Verdopplungskarte zum Zuge, dann die Flugzeugkarte, die für den Transfer nach London sorgt. In London wird im Kaufmenü der Unterpunkt Karte angeklickt und mit der Kreditkarte alles aufgekauft. Nun heißt es würfeln. In der nächsten Runde geht es wieder nach London und erneut ins Kaufmenü, wo diesmal die Verkaufskarte ihren Dienst erfüllt und die eben aufgekauften Sächelchen für 150 % wieder losschlägt. Schon klingelt's in der Kasse.

Dungeon Master 2

Da es mit „Tischlein, deck dich" und „Abrakadabra" im Dungeon wohl nicht getan ist, folgt hier die Auflistung aller Zaubersprüche. Die Runen sind von links nach rechts durchgezählt (4. Rune = die vierte Rune von links).





Das Spiel heißt nicht umsonst „Dungeon Master"...

Priester-Sprüche:

Darkness:	beliebiges Power-Symbol, 5. Rune, 4. Rune, 6. Rune
Guard Minion:	beliebiges Power-Symbol, 6. Rune, 2. Rune, 4. Rune
Reflector:	beliebiges Power-Symbol, 6. Rune, 5. Rune, 2. Rune
Vitality:	beliebiges Power-Symbol, 3. Rune, 2. Rune, 4. Rune
Dexterity:	beliebiges Power-Symbol, 3. Rune, 2. Rune, 2. Rune
Party-Shield:	beliebiges Power-Symbol, 1. Rune, 4. Rune
Spell Shield:	beliebiges Power-Symbol, 1. Rune, 4. Rune, 3. Rune
Fire Shield:	beliebiges Power-Symbol, 4. Rune, 5. Rune, 4. Rune
Porter Minion:	beliebiges Power-Symbol, 6. Rune, 2. Rune, 2. Rune

Priester-Tränke:

Cure Poison:	bel. Power-Symbol, 2. Rune, 5. Rune
Mana:	bel. Power-Symbol, 6. Rune, 5. Rune, 5. Rune
Strength:	bel. Power-Symbol, 4. Rune, 5. Rune, 1. Rune
Dexterity:	bel. Power-Symbol, 3. Rune, 4. Rune, 2. Rune
Shield:	bel. Power-Symbol, 1. Rune, 5. Rune
Vitality:	bel. Power-Symbol, 1. Rune, 5. Rune, 4. Rune
Health:	bel. Power-Symbol, 2. Rune
Stamina:	bel. Power-Symbol, 1. Rune
Wisdom:	bel. Power-Symbol, 1. Rune, 5. Rune, 3. Rune

Magier-Sprüche:

Anti-Non-Material:	bel. Power-Symbol, 5. Rune, 2. Rune
Daylight:	bel. Power-Symbol, 3. Rune, 4. Rune, 5. Rune
Full Speed:	bel. Power-Symbol, 3. Rune, 2. Rune, 2. Rune
Magic Marker:	bel. Power-Symbol, 1. Rune, 2. Rune
Poison Foe:	bel. Power-Symbol, 5. Rune, 1. Rune
Attack Minion:	bel. Power-Symbol, 6. Rune, 2. Rune, 1. Rune
Fireball:	bel. Power-Symbol, 4. Rune, 4. Rune
Invisibility:	bel. Power-Symbol, 3. Rune, 2. Rune, 6. Rune

Open Door:	bel. Power-Symbol, 6. Rune
Push:	bel. Power-Symbol, 3. Rune, 3. Rune, 1. Rune
Accelerate Party:	bel. Power-Symbol, 3. Rune, 4. Rune, 2. Rune
Firelight:	bel. Power-Symbol, 4. Rune
Lightning Bolt:	bel. Power-Symbol, 3. Rune, 3. Rune, 5. Rune
Poison Cloud:	bel. Power-Symbol, 3. Rune, 1. Rune

Earthsiege



Etwas unbedarft bewegt sich die Blechdose ja schon durch die Gegend...

Statt sich hier über die laschen Hercs zu ärgern, mit denen man sich zu Beginn einer Kampagne herumschlagen muß, macht man sich einfach stärkere. Und so geht's: Kampagne starten und zurück ins Hauptmenü. Dort Briefing für eine Einzelmission anwählen und auf dem Waffenbildschirm einen gut ausgerüsteten Herc anwählen. Nun wieder ins Briefing gehen und „Cancel" eingeben. In die Kampagne zurückgehen, die erste Mission durchspielen und abspeichern. Nun den Spielstand wieder laden - und siehe da: Nach dem Muster aus der Einzelmission sind nun alle Hercs besser bewaffnet.

Elite – First Encounters



Ready to take off!

Auch hier lassen sich Geldsorgen ganz einfach beheben. Zunächst muß man sich dafür allerdings von 10.000 oder 20.000 Credits trennen - und zwar bei der ersten beliebigen Spendenanzeige, die einem über den Weg läuft. Nun folgt eine kleine Investition in Passagierkabinen, und dann kann's losgehen: Am Bulletin Board nach einer transportwilligen Reisegruppe oder einem Paket suchen und dreist fordern: „Ich will mehr Geld". Schon bietet der Kunde 10 % mehr. Bleibt man standhaft bei dieser Forderung (Taste gedrückt halten), kommen auch laufend 10 % dazu und die Summe, die man dem Kunden aus der Tasche ziehen kann, steigt ins Unermeßliche. Der Auftrag sollte allerdings anschließend auch ausgeführt werden, denn sonst gibt's natürlich keine Kohle. Und nicht zu gierig sein - ab 200 Millionen verwandeln sich die schwarzen in rote Zahlen...

Formula One Grandprix

Wem es trotz größter Anstrengung nicht gelingt, auf die vorderen Plätze vorzustoßen, dem sei mit diesem Trick geholfen: Nach dem Rennen erscheint auf dem Bildschirm die Mitteilung „Race won by...". In diesem Moment so flink wie möglich RETURN drücken und in die Boxengasse gehen, wo die „Race over"-Nachricht abgewartet wird. Schon ist der Championsessel sicher.

Highway Hunter

Der Autobahn-Jäger feiert gleich noch einmal soviele Erfolge, wenn der richtige Programmstart erfolgt: Mit START.EXE BEER erhält der Spieler unerschöpfliche Energie, mit START.EXE FREE unendliche Munition und mit START.EXE L#x geht es direkt zum frei gewählten Level - statt x einfach die gewünschte Zahl eingeben.

Hi-Octane

Wer hier Michael-Schumacher-Erfolge erzielen will, der kommt mit den folgenden Tastenkombinationen garantiert weiter:

ALT + F1	Selbstzerstörung (nun ja, mit der nun gerade nicht...)
ALT + F2	Ausschaltung der Gegner
ALT + F3	Auftanken
ALT + F4	Munitionsnachschub
ALT + F5	Schutzschirme nachladen
ALT + F6	Extra-Runde
ALT + Z	Autopilot
ALT + C	Autopilot aus

Und hier noch eine kleine Verbesserung für die Strecke „Amazon Delta Turnpike":



Hier rein, und um sein Autochen braucht man sich keine Sorgen mehr zu machen.

Einfach von der Startplattform wegfahren und eine Drehung um 180 Grad vollziehen. Links neben der Plattform taucht dann eine Lücke auf; das Durchfahren bringt mehr Munition, bessere Schilde und einen vollen Tank.

Hurra Deutschland

Wer im Bierzelt wortgewandt auftreten will, dem bietet der Compi jeweils zwei Möglichkeiten an. Damit die Rede ein Erfolg wird, empfehlen sich die folgenden Kombinationen:

Die Bevölkerung ist gegen die Gen-Lobby:

Riesen-Seepferdchen:	1, 1, 2, 2
Honecker-Klon:	2, 1, 2, 2, 1
Obst- und Gemüse-Preise:	2, 2, 2, 2, 2
Bananenaffäre:	2, 2, 1
Papst bei Wirtschaftskongreß:	2, 2, 2
Rinderwahnsinn:	2, 1, 2, 1

Die Bevölkerung ist gegen die Rüstungsindustrie:

Saddam:	2, 1, 2, 2, 2
Amoklauf des Polizisten:	1, 1, 1, 2, 1
Rentenreformen:	2, 1, 1
Flugzeugabsturz:	1, 2, 1, 2
Lüneburger Heide:	1, 2, 1

Die Bevölkerung ist gegen die Atom-Lobby:

Stromausfall:	2, 2, 1, 1, 2
Tankerunglück:	2, 2, 2, 2, 1
Waldsterben:	1, 2, 2, 2, 2

Die Bevölkerung ist gegen die Chemie-Lobby:

Babynahrung:	Da sollte man sich lieber nicht sehen lassen
Brillenallergie:	1, 2, 2, 1
Zehnstellige Postleitzahlen:	2, 2, 1, 2, 2
Zahnschmerzen:	1, 2, 2, 2

Inferior

Damit niemand dem Spiel unterliegt, präsentieren wir hier die **Level-Codes**:

Level	Name	Code
1	2	86682495
1	3	63177495
1	4	94862494
2	1	70159495
2	2	90741494
2	3	88136494
3	1	48125494
3	2	08118494
3	3	The End

Jagged Alliance



Auf in den Kampf!

Wenn an der Sektorengrenze eine Schlangenattacke droht, hilft ein einfacher Trick: Sind die Söldner nah genug am Kartenrand, einfach „Traverse" wählen - schon ist die Sicherheit wieder hergestellt.



Cheats, Codes und Tips

Jazz Jack Rabbit

Um den heißen Hasen einen Level überspringen zu lassen, genügt die Tastenkombination Backspace, D, D, L, A, M, E, R. Leider fallen die Animationen dabei aber flach...

Jungle Strike

Licht am Ende des Dschungels gibt es mit den **Level-Codes**:

Level	Code
2	2MM#ZMMMM
3	9BNM4MMM6
4	9BB9ZNMM3
5	YVVT7NMM#
6	YVCZBVMMB
7	MCXC5VMMJ
8	MCZF5CMMW
9	MCL63XMMM

Kellogg's Land

Auch im Land der Frühstücksflocken hilft ein wenig Schummelei weiter. Freie Levelanwahl verdient sich der tapfere Tiger im Demolevel, der bis zum Ende durchgespielt wird. Über dem Ausgangstor hängt ein roter Schlüssel, der sich mit Hilfe des Aufzugs schnappen läßt. Nun mit dem Schlüssel zurück zum Lift - der Vorsprung links neben dem Aufzug gibt nach dem Druck auf den Joystickknopf einen Geheimtür frei, die zur beliebigen Levelwahl führt.

Litil Divil

Kleine und große Schummel-Teufel erleichtern sich das Spiel, indem sie das Spiel mit folgenden angehängten Parametern starten und mit den dazugehörigen Tasten einige **Cheats** aktivieren:

Parameter	Aktiv-Taste	Cheat
KmCiNpOcKeT	F1	Sprung ins nächste Level
Nicole	Shift + P	Raumwandeln
MEANING	Shift + T	mehr Energie
Donkey	T	alle Schätze
Grumpy	K	alle Schlüssel

Lothar Matthäus Super Soccer

Auch ohne breitere Tore hagelt es hier nur so Treffer, wenn als Team die Mannschaft Frankfurt Schwarzrot in der Aufstellung 4-3-3 zum Zuge kommt. Und so gehts:

1. Starken Spieler als Mittelstürmer wählen und ihn im Spiel mit dem Ball direkt aufs Tor zu rennen lassen. Zwischen Mittelfeld und Strafraum einen hohen Ball aufs Tor abschießen - TOOOR!
2. Derselbe Spieler wie oben dringt bis in den Strafraum vor und schickt einen angeschnittenen Ball gen Netz - TOOOOR!
3. Vor dem Spiel zwei flinke Spieler mit Ballgefühl auf die Flügelpositionen setzen. Wer von den beiden den Ball bekommt, läuft zur Eckfahne und flankt hoch vor das gegnerische Tor. Der zweite köpft das Leder nun mühelos am Torwart vorbei - TOOOOR!

Master of Magic

Einen wirklich guten Zaubermeister erhält, wer bei einem neuen Spiel SUEEZEE als Namen des Magiers wählt. Der bekommt dann nämlich 40 Zauberpunkte und viele Bücher und Eigenschaften.

Mechwarrior 2

Mit der Kombination STRG, ALT und SHIFT - gleichzeitig gedrückt - und den folgenden **Cheat-Codes** fällt der Kampf viel leichter.

ZMAK	mehr Spielzeit
XRAY	Röntgenblick MECH2002.PCX
UNMEEPMEEP	Zeitkompression
TLOFRONT	Wechsel zur Vorwärts-/Rückwärtssicht
TINKERBELL	bewegliche Außenkamera MECH2003.PCX
MIGHTYMOUSE	unendlich viele Jumpjets
MICHELIN	markiert Trefferzonen bei den Mechs
LAIRDO	Überraschung!
IDKFA	Levelniederlage
ICANTHACKIT	Levelsieg
ENOLAGAY	Totalzerstörung der Gegner
DORCS	Programmierer-Gags MECH2001.PCX
COLDMISER	kein Heattracking mehr
CIA	unendlich viel Munition
BLORB	Unverwundbarkeit

Nascar Racing

Auch nach mehrmaligem Spielen muß Langeweile nicht sein - wenn man mit einem Extra-Feature etwas neue Farbe ins Game bringt. Die Programmierer haben hier nämlich eine nette Extrafunktion versteckt, die sich unter C:\NASCAR\PAINTKIT.EXE verbirgt. Der Phantasie sind hier keine Grenzen gesetzt - die Boliden lassen sich nach Lust und Laune mit Farbe, Schriftzügen und Werbeaufklebern verzieren. Damit das Kunstwerk auch auf die Bahn kommt, wählt man im Spiel die select-Option „SWAP CARS" - schon flitzen die bunten Renner durch die Landschaft.

NBA Live '95

Mit der Spielertabelle der absoluten Asse kann fast nichts mehr schiefgehen:

Stellung	Name	Mannschaft	Stärke
Center	Hakeem Olajuwan	Houston	86,8125
Center	Patrick Ewing	New York	83,875
Center	Shaquille O'Neal	Orlando	83,625
Center	Alonzo Mourning	Charlotte	80,6875
Center	Rick Smits	Indiana	78,5
Small Forward	Scottie Pippen	Chicago	85,25
Small Forward	Chris Webber	Washington	83,9375
Small Forward	Grant Hill	Detroit	82,1875
Small Forward	Clifford Robinson	Portland	80,625
Small Forward	Dominique Wilkins	Boston	80,0625
Point Guard	Andernee Hardaway	Orlando	84,125
Point Guard	Kevin Johnson	Phoenix	82,8125
Point Guard	John Stockton	Utah	80,75
Point Guard	Rod Strickland	Portland	80,4375
Point Guard	Kenny Anderson	New Jersey	80,1875
Power Forward	Shawn Kemp	Seattle	86,625
Power Forward	Karl Malone	Utah	85,8125
Power Forward	Derrick Coleman	New Jersey	84,6875
Power Forward	Dennis Rodman	San Antonio	82,3125
Power Forward	Larry Johnson	Charlotte	81,5
Shooting Guard	Latrell Sprewll	Golden State	83,125
Shooting Guard	Mitch Richmon	Sacramento	81,5625
Shooting Guard	Regie Miller	Indiana	81,1875
Shooting Guard	Isaiah Rider	Minnesota	80,125
Shooting Guard	John Starks	New York	79,625

Aber auch ein schwächerer Spieler kann es kaum vermeiden, einen Korb zu erzielen, wenn er genau im Mittelpunkt des Spielfelds, also auf dem Logo der Gastgebermannschaft positioniert wird - mit ein- oder zweimaliger Betätigung der Wurftaste erfolgt von hier aus fast in allen Fällen ein sauberer Korbleger.

NHL Hockey '95

Wer die Wahl hat, hat die Qual - das gilt auch bei der Spieleraufstellung. Das absolute Dream-Team sieht hier jedenfalls so aus:

Reihe	Linker Flügel	Mitte	Rechter Flügel
1	Geoff Sanderson	Sergej Fedorov	Teemu Selanne
2	Joe Juneau	Alexander Mogilny	Pavel Bure
3	Benoit Hogue	Steve Yzerman	Russ Courtnall
4	Luc Robitaille	Jeremy Roenick	Peter Bondra
Im Tor	Felix Potvin	Fat Roy	James Richter

Verteidigung Linie 1	Scott Stevens	Phil Hosley
Verteidigung Linie 2	Al Macinnis	Paul Coffey
Verteidigung Linie 3	Ray Bourque	Ulf Samuelsson

Oldtimer

Auch im Geschäft mit edlen Automobilen ist Finanznot kein Problem mehr, wenn man die folgenden Tastenkombinationen kennt: Während des Aufenthalts auf dem Firmengelände einfach STRG + ß oder STRG + _ betätigen, schon werden 100.000 oder gar 1 Million Dollar gutgeschrieben.



Pipe Dreams

Alpträume lassen sich nur mit den passenden **Level-Codes** verhindern. Hier sind sie:

Level	Code
5	PLAM
9	ZAMI
13	POOM
17	DINK
21	SPOO
25	BORK
29	TARR
31	FOOZ

Die höheren Level sind Wiederholungen der ersten 31, allerdings steigt der Schwierigkeitsgrad an.

Psycho Pinball

Die Kugel landet immer gleich nach Spielanfang im „Tornado"? Halb so schlimm. Solange „Ride Again" noch leuchtet, läßt man sie einfach ins Aus gehen. Wenn jetzt ein Neustart der Kugel mit größter Wucht erfolgt, landet sie ganz von allein im „Splash". Beliebig viele Wiederholungen sind möglich.

Railroad Tycoon Deluxe

Wer im Regional Display einige Male hintereinander SHIFT + F4 betätigt und hinterher ins Detail Display geht, der erlebt einen warmen **Geldregen**...

Raptor

Money, money, money - auch hier ein unentbehrliches Hilfsmittel. Untenstehender Kniff hilft bei Ebbe in der Kasse weiter: Zunächst wird aller unnützer Krempel verkauft. Während der nächsten Mission nun einfach mehrmals die BACKSPACE-Taste drücken - zwar wird man dadurch die sauer verdienten Mäuse wieder los, erhält aber als Gegenleistung ein paar Deathrayschüsse. Nach Beendigung der Mission oder bei Abbruch erfolgt nun der Wechsel in den Supply-Raum, wo die Deathrayschüsse bei Verkauf den phänomenalen Preis von knapp einer halben Million Dollar pro Stück einbringen.

Rise of the Robots

Im Optionsbildschirm lassen sich einige hübsche Sächelchen anrichten - zum Beispiel die Aktivierung eines Zwei-Spieler-Modus mit Militärrobotern. Dazu einfach zwei der Cursortasten gleichzeitig betätigen.
Auch im Einspieler-Modus gegen den Roboter gibt's Extras, nämlich mit LINKS, LINKS, RECHTS, RECHTS der Pfeiltasten. Wenn der Bildschirm blau anläuft geht's als Supervisor ins Training. UNTEN, LINKS, HOCH, RECHTS aktiviert den Insektenmove, RECHTS, RECHTS, OBEN, LINKS bringt den Kämpfer in den Schmerzmode.

Falls in der persönlichen Liste noch einige Geheimschläge fehlen, genügt ein kurzer Blick auf unsere Tabelle:

The Cyborg:	Shoulder Barge	links, rechts, Feuer
	Turbo Head-Butt	unten, oben, Feuer
The Loader:	Double Fork	rechts, rechts, Feuer
The Builder:	Pile Driver	unten, links, oben
	Bomber Jump	unten, rechts oben
The Crusher:	Pincer Mincer	unten, rechts, Feuer
The Military:	Cyber Slash	links, rechts, Feuer
	Catapult Spin	unten, oben, Feuer
The Sentry:	Flying Jet Kick	unten, unten, Feuer

Robinsons Requiem

Pech, wenn einen in der Wildnis eine Krankheit erwischt oder Unfallschäden auftreten. Halb so viel Pech, wenn man weiß, was dagegen zu tun ist:

Husten:	Adrophin (aber nur einmal)
Grippe:	Antibiotika, Vitamine zur Stärkung
Infektion:	Antibiotika
Lebensmittelvergiftung:	Da hilft nur der Spezial-Cocktail in folgender Reihenfolge: Gegengift spritzen, Antibiotika, Chinin, Aspirin, Gegengift, Antibiotika, Vitamine
Amputation:	Beruhigungsmittel, Anästhetikum, Abbinden, Amputieren, Nähen, Antiseptikum, Plasma, Binde entfernen, Morphium, Plasma, Vitamine, Antibiotikum
Knochenbruch:	Morphium, Verbinden, Schienen
Wahnvorstellungen und Hysterie:	Beruhigungsmittel
Fieber:	Chinin, Aspirin, Antibiotika, Vitamine

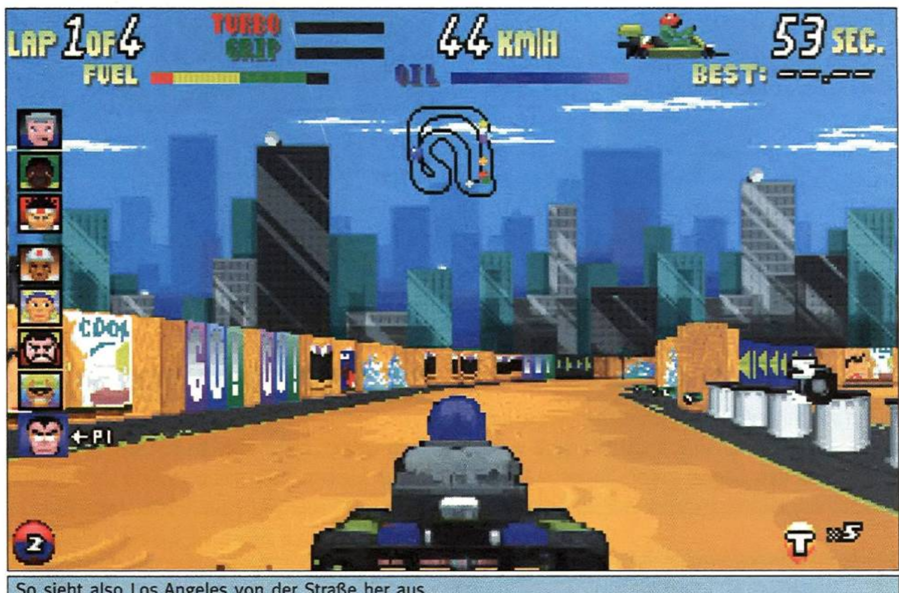
Sim City 2000

Geld in die Stadtkassen fließt mit der folgenden Finanzmogelei: Bei Beginn eines neuen Spiels FUND eingeben und ein Darlehen zu 25 % Verzinsung aufnehmen. Da es so schön war, diese Aktion noch einmal wiederholen: Also FUND und Kredit. Nun auf BUDGET gehen und im Untermenü BORD PAYMENTS auswählen. Hier sollten nun 4000 Dollar Miese sichtbar werden. Nächste Station ist ISSUE BOND, was das Programm veranlaßt, dem gestreßten Finanzjongleur einen Kredit anzubieten, für den keine Soll-Verzinsung anfällt. Wer kann dazu schon nein sagen... Kaum hat das Finanzgenie zugegriffen, steht das Konto plötzlich auf 1,2 Millionen Guthaben. Das Schöne daran: Ganz ohne weiteres Zutun wird diese Summe nun jedes Jahr dem Konto zugeführt.

Super Karts

Wer auch zu den Typen gehört, denen es am meisten Spaß macht, dort rumzustöbern, wo sie eigentlich gar nichts zu suchen haben, der wird an den zwei Geheimräumen in diesem Rennen seine Freude haben. Der erste liegt auf der Strecke USA-Los Angeles, und sein Eingang befindet sich nach einer Palme zwischen zwei Schokoladenriegel-Werbungen an der rechten Bande. Es reicht völlig aus, diese Stelle mit dem Kart zu berühren, schon öffnet sich die Tür und gibt jede Menge Extras preis.

Das zweite Überraschungszimmer liegt an der Strecke Britain-London 2, und zwar in einer Linkskurve an der rechten Bande zwischen einem Kurvenpfeil und einigen Grünpflanzen. Hinter der Tür erwartet ein Rundkurs den Rennfahrer. Auf der Seite gegenüber der ersten Geheimtür befindet sich eine zweite. Dort liegt ein Schlüssel, der statt des nächsten Rennens in Berlin einen ganz neuen Kurs in Ägypten eröffnet. Mit dem Codewort RICH gibt's außerdem eine halbe Million Dollar.



So sieht also Los Angeles von der Straße her aus...

Cheats, Codes und Tips

T.F.X.

Wenn es hier in den unendlichen Weiten der Galaxis - weit von der eigenen Landebahn entfernt - plötzlich an Treibstoff mangelt, hilft das einfache Betätigen der „Autolanding"-Funktion mit ALT + L. Der Flieger schafft es dann ganz allein bis zur Landebahn, und Treibstoff- und Waffenmangel gehören der Vergangenheit an.

Theme Park

Ein Vergnügungspark läßt sich nur dann mit Gewinn verkaufen, wenn die Gäste desselben auch richtig schön vergnügt sind (sonst würde er ja Grummelpark heißen, oder so...). Oft verhält sich die Laune der Besucher aber recht launisch und macht dem Besitzer einen dicken Strich durch die Rechnung. Dem läßt sich abhelfen: Sollte der Launeanzeiger in roter oder orangener Farbe die schlechte Stimmung der Besucher anzeigen, schließt der Besitzer mit „O"den Park. Wenn alle Besucher den Park verlassen haben, wird er mit „O" wieder geöffnet. Diese Kleinigkeit hebt erstaunlicherweise die Laune der Leute ungemein - wer sagt denn, daß dafür teure Karussells oder Schnickschnack nötig wären... Schon läßt sich der „gutgelaunte" Park rentabel losschlagen.

Transport Tycoon

Wer dem Computergegner hier mal richtig eins auswischen will, dem stehen einige nette, richtig gemeine Tricks zur Verfügung. Hier sind sie:

Wenn der Computer anfängt, Eisenbahnschienen zu bauen, heißt es blitzschnell reagieren. Der Compi stellt immer zuerst die Anfang- und Endstationen in die Landschaft. Nun einfach einen der Bahnhöfe mit eigenen Schienen einkreisen. Das kapiert der Compi nicht, und gibt eine Menge Geld beim Versuch aus, den Bahnhof an sein Netz anzuschließen.

Will der Compi-Gegner einen Flughafen bauen, was man an den großen Erdhaufen erkennt, legt man einfach eine Schiene in seine Baustelle, schon gibt er das Vorhaben auf.

Eine kleine, unscheinbare Schiene, die man über ein Stück gerader Straße des Gegners legt, wirkt Wunder, denn nun darf das Stück mit dem Bulldozer eingeebnet werden. So lassen sich Busse und Lastwagen des Compis prima von den Depots abschneiden, ihr Verkaufswert sinkt auf Null - der eigene Sieg rückt wieder ein Stück näher...

Wenn schon genügend Geld auf dem Konto liegt, reicht es oft schon, einfach alle Waggons aufzukaufen, um den Gegner zu blockieren - es gibt nämlich nur eine festgesetzte Anzahl davon...

Aus eins mach zwei: Einfach am Fahrzeuglimit eine einfach Lok gegen eine doppelte austauschen - zu sehen bekommt man nur den vorderen Teil. Wer diesen nun gleich wieder auf den Markt wirft, auf dessen Konto fließt das doppelte des Kaufpreises - und das beliebig oft hintereinander.

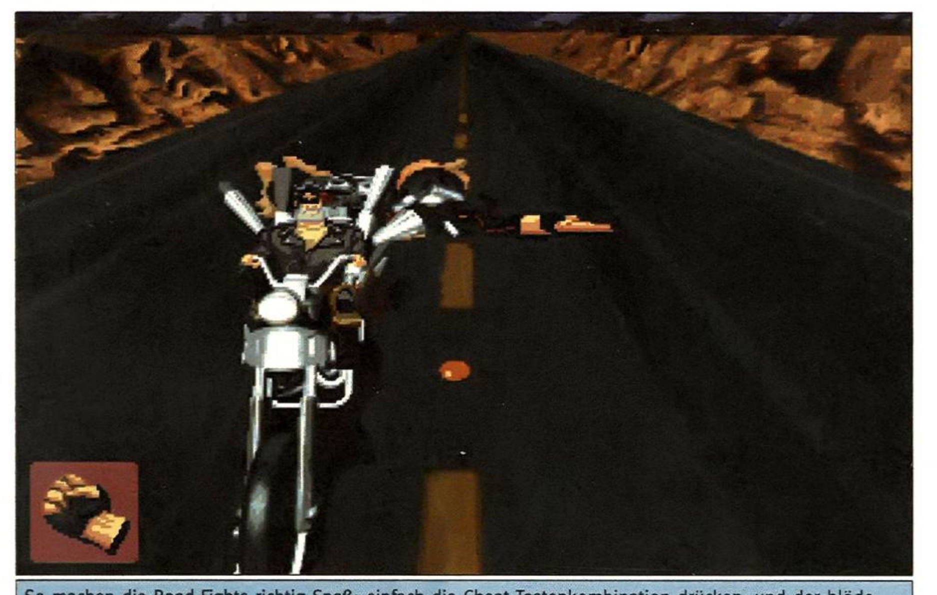
Tricky Quiky

Abwarten und Kakao trinken ist natürlich auch eine Möglichkeit, um in diesem Werbespiel irgendwann einmal weiterzukommen. Noch besser und schneller funktioniert es allerdings mit den passenden Cheat-Codes:

QUIKYISTHEBEST bringt neun Leben. GOQUIKYGOQUIKY macht den Helden des Spiels unverwundbar, NESQUIKISGREAT sorgt dafür, daß das Müsli nie ausgeht. RUNQUIKYRUNRUN bringt den Hüpfer ordentlich auf Trab und beschert ihm außerdem mehr Spann- äh... Sprungkraft. THROWQUIKYDOIT läßt den Hasen beim Werfen tiefer in die Flocken greifen und QUIKYSUPERHERO sorgt für folgende Tastenbelegung:

1 = volle Energie
2 = zum Levelende
3 = plus 99 Frühstücksflocken
4 = freie Levelwahl

Vollgas



So machen die Road-Fights richtig Spaß: einfach die Cheat-Tastenkombination drücken, und der blöde Gegner liegt am Boden, bevor er noch nach links blinken konnte.

Wer lieber Motorrad fährt, statt sich zu prügeln, greift auf die praktische Tastenkombination SHIFT + V zurück, denn dann gewinnt man sofort und hat Kopf und Hände frei für wichtigere Sachen.

Wacky Wheels

Nicht weinen, wenn die Igel alle abgefeuert sind - stur bleiben hilft weiter! Es reicht nämlich schon, die Feuertaste einfach weiter gedrückt zu halten und darauf zu achten, während dieser Zeit KEINE Extras aufzusammeln. Schon steht nach kurzer Zeit der Eisblock als Waffe zur Verfügung.

Warcraft

Mit dem **Code** CORWIN OF AMBER (Schon gelesen? - Tolles Buch!) aktiviert der schlaue Held die folgenden Cheatkombinationen:



Wenn Orks und Menschen aufeinander treffen, kann das ja nix anderes bedeuten, als Krieg.

THERE CAN BE ONLY ONE:
nur noch Katapulttreffer können den Einheiten etwas anhaben
HURRY UP GUYS:
bringt die Bauarbeiter auf Trab
SALLY SHEARS:
zeigt die ganze Karte
IRON FORGE:
bringt alle Technologien
EYE OF NEWT:
alle Sprüche für die Zauberer
POT OF GOLD:
mehr Gold und mehr Holz
IDES OF MARCH:
Sprung zur Siegessequenz
CRUSHING DEFEAT:
gespielter Level endet im Desaster
YOURS TRULY:
gespielter Level endet mit Triumph
ORC1, HUMAN 2 etc.:
Sprung zum entsprechenden Level der jeweiligen Kampagne

Warriors

Mit den folgenden Geheimschlägen läßt sich auch der stärkste Gegner aus den Socken heben...

Zia:	vorwärts, vorwärts, Tritt, nach unten, vorwärts, Faustschlag
Carcers:	vorwärts, vorwärts, Tritt, nach unten, zurück, Faustschlag
Hank:	zurück, nach unten, vorwärts, Tritt, zurück, zurück, Faustschlag
Corto:	zurück, nach unten, vorwärts, Tritt, zurück, vorwärts, vorwärts, Tritt
Ghor:	zurück, vorwärts, vorwärts, Tritt, zurück, vorwärts, vorwärts, Tritt
Tecumseh:	vorwärts, vorwärts, zurück, nach unten, Faustschlag, nach unten, nach unten, Faustschlag
Fergus:	nach unten, vorwärts, Faustschlag, vorwärts, vorwärts, Tritt
Meatball:	nach unten, zurück, Faustschlag, zurück, nach unten, vorwärts, Faustschlag
Neftis:	zurück, nach unten, nach unten, Tritt
Ossinkka:	nach unten, zurück, Tritt, zurück, vorwärts, Faustschlag



Wing Commander III

Probleme mit der Trefferquote sind keine mehr, wenn das Spiel mit WC3 -MITCHELL aufgerufen wird. Mit STRG + W pulverisiert sich das gegnerische Ziel im Spiel dann wie von selbst. Tippt der mutige Pilot gar STRG + ALT + W gleichzeitig ein, hat das letzte Stündlein aller feindlichen Schiffe geschlagen.

Woodruff and the Schnibble of Azimuth

Durch viele Türen muß der Weise gehn... Mit den Codes geht sich's einfacher:

Geschmacksweiser	KAH BLAZ ZIG STO
Gesundheitsweiser	POO ZIG DRU BNZ
Weiser der Fruchtbarkeit	BNZ POO GLAP BLAZ
Begabungsweiser	KAH LRZ GOZ GNEE
Ratssaal	BLAZ KAH ZIG DRU
Thronsaal	ZIG STO DRU BLAZ
Wortweiser	BNZ BNZ BNZ GLAP
Würdenträgertür	GLAP ZIG GNEE LRZ
Steinsarg des Sultans	GLAP POO GNEE ZIG

Mit vielen Silben kommt man weiter:

Gedächtnisformel:	Herrschende + Elementare + Herrschende
Heiterkeitsformel:	Kunst + Elementare + Rat
Sichtformel:	Intuition + Intuition + Elementare
Wachstumformel:	Elementare + Grüne + Rat
Vergangenheitsformel:	Zeit + Elementare + Herrschende
Kraftformel:	Energie + Rat + Elementare
Diagnoseformel:	Elementare + Medizin + Elementare



Die gute alte Mutter Erde

X-Com

Schwierige Level hemmen hier den flüssigen Spielverlauf an manchen Stellen ganz gewaltig. Mit der praktischen Kombination STRG + C, am Anfang einer Mission eingegeben, sind alle Probleme gelöst, denn auf diese Weise beendet man die gerade begonnene Mission genau so wie die vorherige - schon kann man sich über gemeine Level hinwegmogeln.

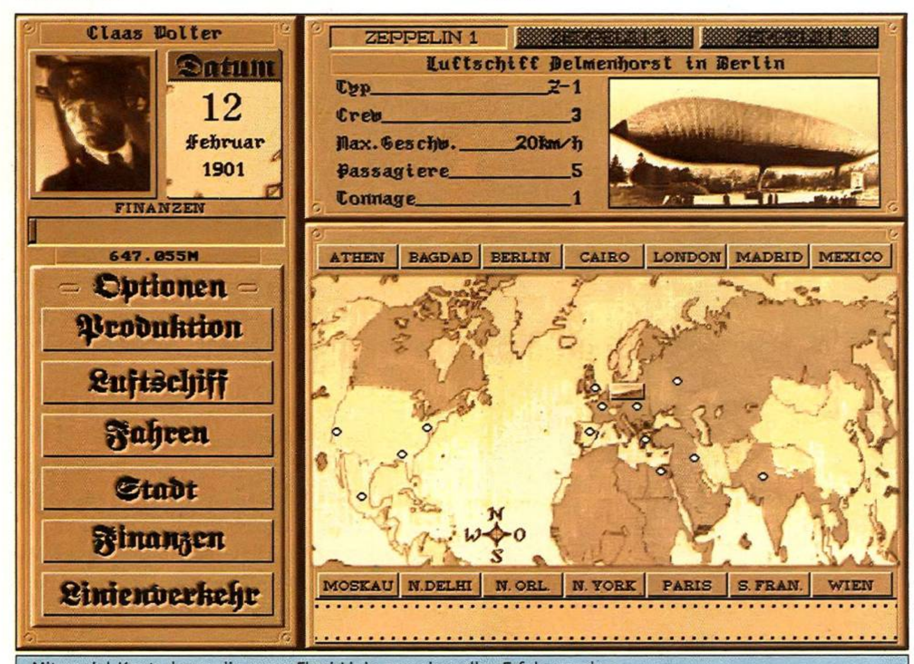
X-Wing

Ein Geheimmenü läßt sich hier mit einem leichten Druck auf die Tasten STRG + ESC aktivieren. Über Munition, Kollisionsabfrage und Unverwundbarkeit kann das Flieger-As nun selbst bestimmen.



Zeppelin

Geldsorgen ade mit dem praktischen Schummeleien, die die Programmierer dieser Luftfahrtsimulation übersehen oder freundlicherweise nicht eleminiert haben. Gleich zu Beginn des Spiels hat der erfahrene Luftpionier die Möglichkeit, soviele Aktien wie möglich zu kaufen. Nun kann er sein Unternehmen getrost pleite gehen lassen, was dem Spiel ein vorzeitiges Ende bereitet. Nun genügt ein einfacher neuer Spielstart, schon schreibt der Compi die Schulden aus dem vorherigen Spiel als Guthaben aufs noch jungfräuliche Konto.



Mit soviel Knete kann die neue Flugi-Linie nur ein voller Erfolg werden.

TORIN'S PASSAGE - VÖLLIG AUFGELÖST!

Torin macht sich voll Wagemut auf den Weg seine armen Eltern zu suchen, die von einer bösen Hexe in die Unterwelt verschleppt worden sind. Unweit des heimatlichen Bauernhofes beginnt die Suche.

Kapitel 1: Die Oberwelt



Würden Sie diesem Herrn eine Waschmaschine abkaufen?



Zwei kleine Schleimer auf einem Balkon

Ratlos steht Torin mit seinem Begleiter Boogle auf dem Pfad und schaut sich um. Sein Blick fällt auf einige Beeren, die recht appetitlich scheinen. Man weiß ja nie, wozu so ein bißchen Proviant nicht alles gut sein kann. Weiter rechts fällt dem Burschen ein dorniger Busch auf. Obwohl er es besser wissen sollte, zwingt ihn seine Neugier, den Busch zu berühren. Noch etwas weiter rechts befindet sich ein Baum, an welchem Torin gerade noch ein paar Schnecken in einem Affentempo hinaufsprinten sehen kann. Was hat es denn damit auf sich? Eine nähere Untersuchung des Baumes führt nur zu der Erkenntnis, daß Torin da nicht hinaufkommt. Zunächst läßt er den Baum links liegen und stellt dabei fest, daß die Schnecken den Baum wieder hinunterkriechen. Ein erneuter Blick auf den Baum bestärkt Torin in dem Glauben, daß da irgendwo ein Nest sein muß.

Sprunghaftes Wesen?

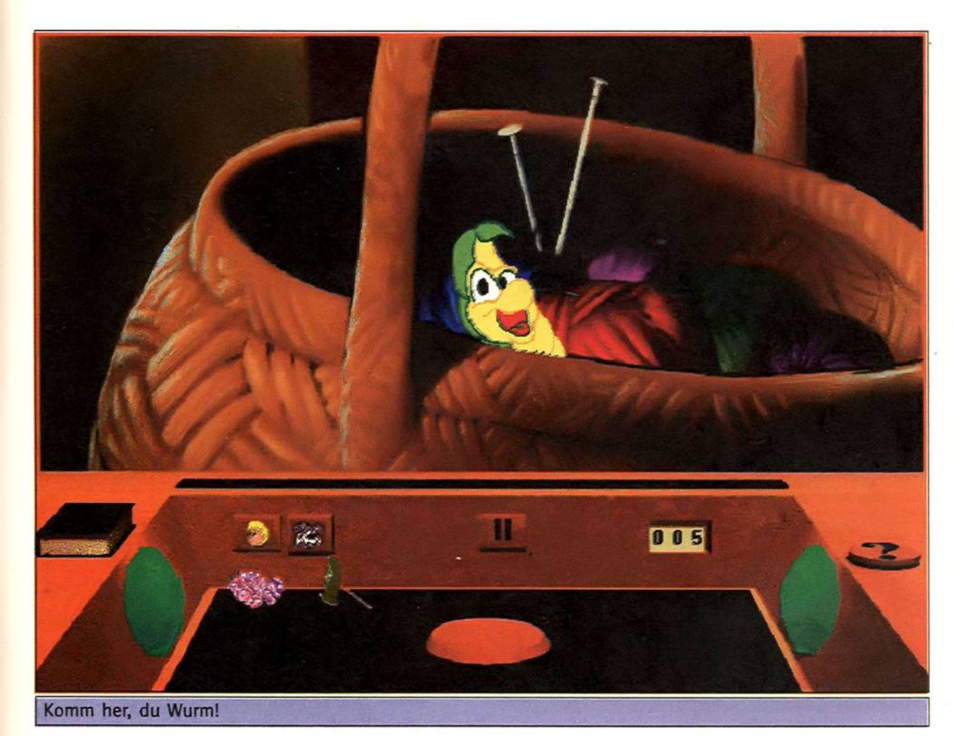
Der Weg nach Osten scheint nun zu enden, doch Torin ist sportlich durchtrainiert. So springt er mühelos auf die angrenzende Baumwurzel im Wasser. Dahinter führt ein Pfad nach Norden zum Sumpf. An dieser Stelle besteht durchaus die Möglichkeit, daß Torin - entsprechende Unachtsamkeit vorausgesetzt - versehentlich im Sumpf landet. Das ist allerdings kein Grund zur Panik, denn in dem Falle darf das Spiel an gleicher Stelle fortgesetzt werden. Zunächst kehrt Torin zum Pfad zurück, denn noch ist hier nichts zu tun. Torin will gerade den Weg nach Osten fortsetzen, als er an dem Baum im Wasser einen kleinen Vorsprung entdeckt, auf dem zwei Schnecken sitzen. Neugierig beugt er sich zu ihnen und hält ein kleines Pläuschchen. Eine Zeitlang amüsiert sich Torin über die köstlichen Manieren der beiden, doch als sich die Phrasen wiederholen, geht er wieder seiner Wege.

Auch die nächsten Dornen sind scharf und spitz. Torin will es nicht glauben, aber Versuch macht klug. Dahinter entdeckt der Wandersmann eine eckige Baumwurzel, die vielleicht noch von Nutzen sein könnte, doch Torins Versuche, das gute Stück ins Gepäck zu befördern, schlagen vorerst fehl. Er beschließt, das im Hinterstübchen zu behalten und marschiert nach Osten den Berg hinab.

Bei der Hütte dort ragen gar merkwürdige Kristalle aus dem Boden. Herausziehen lassen sich diese nicht, doch steckte daheim an der elterlichen Hütte nicht eine Axt in einem Holzklotz? Torin macht sich kurzum auf die Socken zurück zum Bauernhof. Dort steckt er die Axt ein. Und wo man schon mal da ist, sollte man sich doch besser gleich gründlich umsehen, denn das spart später unnötige Lauferei: An der Scheune hängt ein Seil, das noch nützlich sein könnte. In der Hütte stehen ebenfalls interessante Dinge herum. Besonders hat es Torin ein kleines Beutelchen angetan, das neben dem Sessel des Vaters auf einem Tischchen liegt. Auch im Nähkorb der Mutter gibt es etwas zu sehen; allerdings ist es schwer zu bekommen: Ein Wurm hat es sich dort gemütlich gemacht. Sobald man versucht, ihn per Mausklick zu



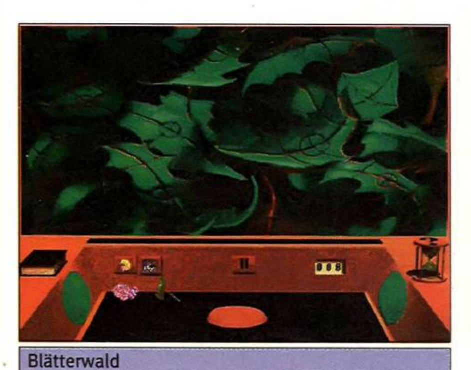
Gar kein Holz vor der Hütte...



Komm her, du Wurm!

erhaschen, weicht er zur Seite aus. Nach ein paar schnellen Treffern wandert er aber schließlich freiwillig in die Tasche.
Derweil begutachtet Torins flexibler Begleiter eine Kiste in der Ecke und erlernt so die Fähigkeit, sich in ein solches Exemplar zu verwandeln.

Ausgerüstet marschiert Torin zurück zum Haus im Osten. Bevor er jedoch auf den langen Weg einbiegt, macht er einen kurzen Abstecher nach Süden zur Kristallstadt. Dort angekommen, stellt er fest, daß die Zugbrücke hochgezogen ist. Mit beherzten Kieselsteinwürfen durch das Fenster kann er zwar einen Wächter aufmerksam machen, aber dieser ist trotz erheblichen Nachdrucks nicht zur Zusammenarbeit bereit. Leicht frustriert verläßt Torin den schauerlichen Ort und wandert nach Osten. Unterwegs sammelt er per Axthieb die praktische Quadratwurzel ein. Das handliche Arbeitsgerät wird schließlich auch vor der Hütte eingesetzt, um den Kristall zur Linken etwas zu stutzen. Der Lärm lockt einen alten Mann aus der Hütte, der etwas verwirrt zu sein scheint. Torin erfährt ein paar wichtige Details und klopft daraufhin noch einmal an, um sich als Wachablösung auszugeben. Auf diese Weise gelangt er ins Haus.


Blätterwald

Drinnen inspiziert Boogle die kleine Lampe und macht erstaunliche Metamorphosen durch. Ein Gespräch mit dem alten Wächter bringt die Erkenntnis, sich hier ganz schön was eingebrockt zu haben. Die Wachablösung muß nämlich dem scheidenden Wächter das letzte Mahl zubereiten. Für den Anfang gibt sich der Wächter mit den Trauben als Aperitif zufrieden, doch als Hauptmahlzeit darf es schon etwas Aufwendigeres sein. Für die Feinschmeckerkreation müssen Schnecken und Moos herbeigeschafft werden. Erstere hat Torin bereits an einem Baum gesehen, doch wie fängt man die flinken Viecher? Die beiden Schnecken an dem Baum im Wasser geben Torin ein paar interessante Auskünfte, doch eine Hand schleimt die andere: Nur wenn Torin ihnen ein stattliches Blatt vorbeibringt, rücken sie mit der ganzen Wahrheit heraus. Also, wo suchen? Neben dem Baum mit den Rennschnecken stehen zwei gewaltige Dornenbüsche, zwischen denen ein kleiner Pfad entlangführt. Dort am Boden liegen massenhaft schicke Blätter. Doch welches ist das größte? Um das herauszufinden, setzt Torin den Wurm aus Mutters Nähkorb als Blattdetektor ein. Schließlich entdeckt er das prächtigste Exemplar rechts oben in der Ecke. Bei den nachfolgenden Ereignissen gerät der Wurm zwar etwas aus der Form, aber Boogle erlernt eine neue Eigenschaft.



Mit dem Blatt kann Torin den beiden Laberschnecken die Aufwartung machen. Sie verraten, daß man die Schnecken am Baum prima mit Schlamm ködern kann, und zwar am besten mit Grabenschlamm. Und den findet man im Burggraben vor der Kristallstadt. Dort findet man allerdings auch riesige Kraken. Zum Glück sind die beiden Schnecken mit den Kraken per Du und lassen sich von Torin auf dem Blatt dorthin bringen. Die Schnecken sprechen am Ufer ein Machtwort und so kommt der Held zum wohlverdienten Schlamm. Diesen legt er vor dem Baum mit den Schnecken aus, doch die gerissenen Dinger sind einfach zu schnell. Also bittet Torin sein Gummitier Boogle, sich über dem Schlamm als Kiste aufzustellen, um die Schnecken zu fangen. Das klappt auch vorzüglich. Fehlt nur noch das Moos. Letzteres findet sich im Sumpf, aber so einfach kommt man da nicht ran. Also klettert Torin auf den höchsten Ast, knotet das Seil erst an diesen und dann an seinen eigenen Fuß. Durch diese waghalsige Konstruktion gesichert, springt er hinab zum Boden des Sumpfes.



Das ist zu platt, um witzig zu sein.


Auch wenn es nicht so aussieht: das ging daneben!

Zwar gelingt es ihm, etwas Moos vom Boden zu klauben, aber dabei verliert er seine Tasche und hängt unentschlossen am Seil herab. Weiter rechts ist ein Baumstumpf, an dem er sich wieder auf festen Untergrund ziehen könnte, doch er kommt nicht heran. Erst einmal muß Torin Schwung holen (dazu klickt man mit der Maus ein paar Mal auf eine Stelle links neben Torin, sobald er den höchsten Scheitelpunkt rechts erreicht hat). Nach einer Weile gelingt es ihm, sich an dem Stumpf festzuhalten und sich wieder in Sicherheit zu bringen. Derweil holt Boogle die Tasche und ärgert damit Torin, der sich so abgerackert hat.


Wohl bekomm's...

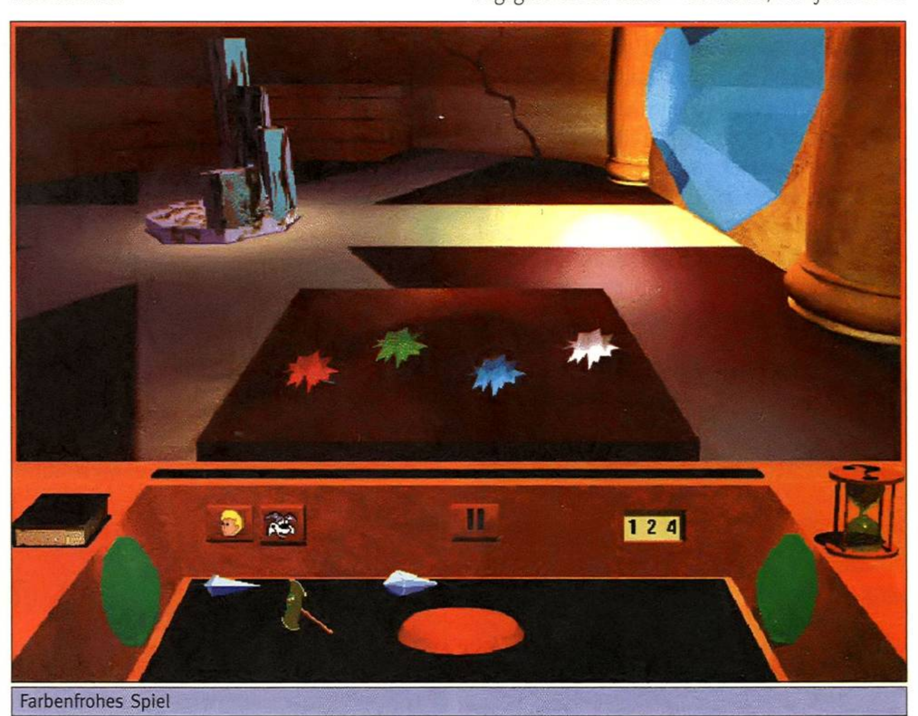
Das Moos und die Schnecken sind dem Wächter genehm, und so brutzelt Torin ihm das gewünschte Mahl.

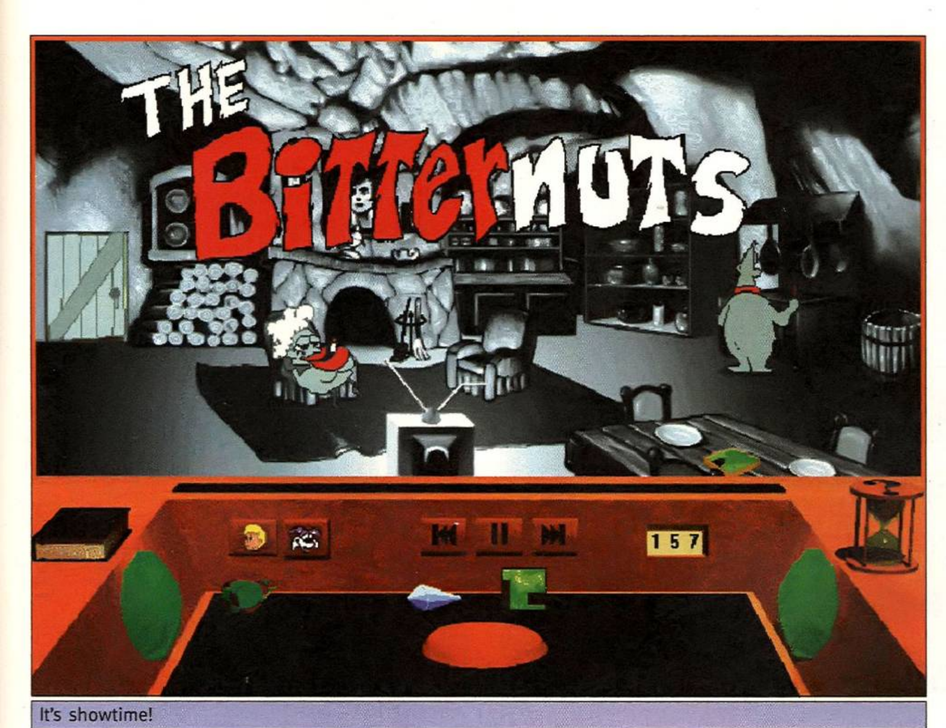
Nach dessen Verzehr gelüstet es dem alten Herrn noch nach einem herzhaften Nachtisch. Da kommt die Quadratwurzel wie gerufen. Nun führt der Wächter Torin zu einem geheimen Durchgang, hinter dem sich die Pforte zur Unterwelt verbirgt. Als der Wächter Torin einen Kristall zur Auswahl anbietet, kann dieser schlecht ablehnen. Nun geht der alte Mann zum verdienten Feierabend und läßt Torin in dem Raum allein. An einer Wand befindet sich ein gewaltiger Edelstein. Das muß das Portal sein. In der Mitte des Raumes befindet sich eine merkwürdige Plattform mit herausragenden Kristallen. Ob das was mit der Steuerkonsole hinten an der Wand zu tun hat? Torin geht zu dem Schaltpult und findet dort vier farbige Löcher, in die der Kristall passen könnte. Nacheinander steckt er den Kristall in die Löcher mit den Farben rot, grün, blau und weiß. Dabei versinken auf der Plattform in der Raummitte jeweils andere Kristalle im Boden, so daß Torin erkennt, daß es wohl darauf ankommt, alle Kristalle in der Plattform versinken zu lassen. Als Torin den Kristall in das weiße Loch gesteckt hat, haben sich die Farben aller Löcher geändert. Torin muß den Kristall nur noch einmal mit dem roten Loch und dann dreimal mit dem weißen benutzen, um die alte Farbkombination wiederherzustellen.

Sodann benutzt er noch einmal die Farben grün und rot und - schwupp - alle Kristalle versinken in der Plattform. Daraufhin erhebt sich wie aus dem Nichts eine Schale neben der Plattform. Torin geht hinüber und stellt fest, daß darin ein merkwürdiger Staub ist, der für den Weltensprung benötigt wird. Da er Angst hat, am Ziel seiner Reise keinen Staub für die Rückkehr zu finden, füllt er etwas davon in den alten Tabaksbeutel seines Vaters. Danach betritt er die Plattform und benutzt den Staub damit. Die Reise beginnt...

Kapitel 2: Escarpa

Die zunächst sanfte Landung verwandelt sich in einen riskanten Sturz, bei der Torin fast von einer Kachel erschlagen wird. Er sammelt das merkwürdige Ding ein und beschließt, sich erst einmal umzuschauen. Ganz in der Nähe, etwas weiter links, ist eine Tür im Felsmassiv. Torin klopft an und wird mit der Familie Bitternut konfrontiert, die offenbar in einer Art SitCom lebt. Torin quatscht ein wenig mit der Frau und erfährt einiges über König Rupert, seine Gemahlin Königin Di und deren Tochter, die ihm sehr ähnlich sehen soll. Auch erzählt Frau Bitternut, daß sie vom König enttäuscht sei, weil er sich nie blicken ließe. Auf dem Tisch sieht Torin noch eine Kachel herumliegen. Es kann nicht schaden, die Dinger zu sammeln, denkt er, aber hier stößt er zunächst auf den Widerstand von Frau Bitternut. Derweil hat Boogle wieder einige nützliche Dinge hinzugelernt. Er kann sich jetzt in ein Jo-Jo und eine Schaufel verwandeln. Natürlich nicht gleichzeitig... Torin kraxelt wieder die Treppe hinauf und sieht, daß an der Felswand noch eine Kachel hängt. Der Versuch diese zu lösen, führt wieder einmal zu einem Sturz und gefährlichem Kachelschlag. Auf seinem Weg nach unten über die rechte Stiege begegnet Torin einer Waschfrau, die jedoch zu


Farbenfrohes Spiel



It's showtime!


Ein Fressen für die Geier

einem Plausch keine Zeit zu haben scheint. Weit hinten auf einem Vorsprung sieht Torin außerdem eine Person, die seine Neugier weckt. Vorerst kann er jedoch nichts damit anfangen.

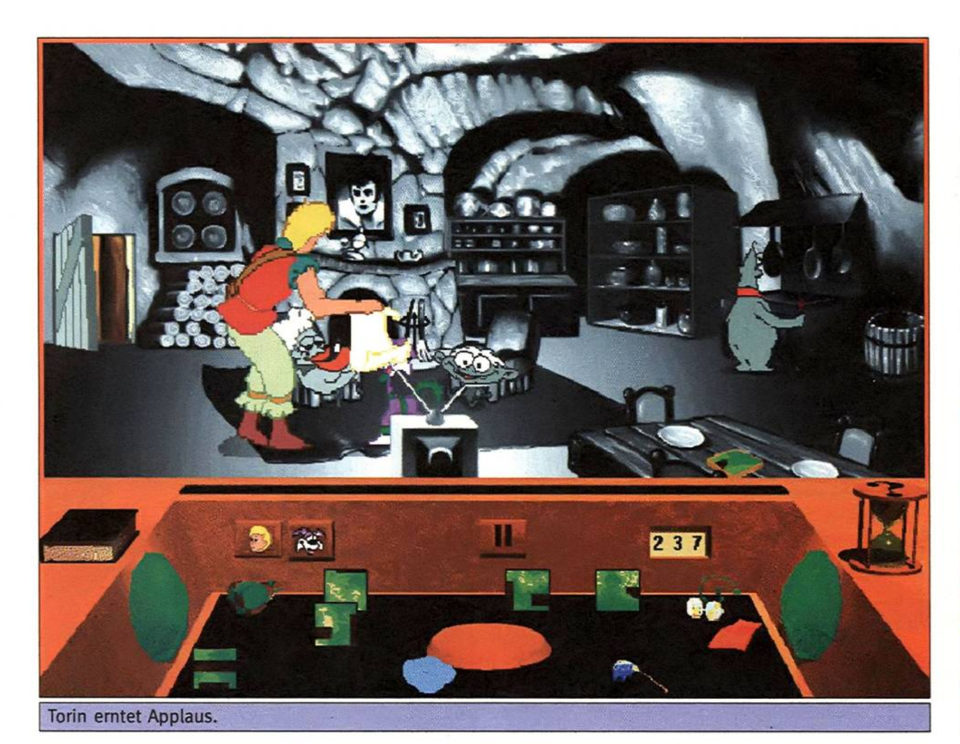
Der Weg führt weiter abwärts an der Felswand entlang. Auf einem Vorsprung entdeckt Torin ein Nest mit einem zweiköpfigen, offensichtlich schizophrenen Geier, der ihn partout nicht vorbeilassen will. Ein längeres Gespräch bringt zumindest die Information, daß der Geier eine Vorliebe für den Verzehr von Fleisch hat. Da es hier vorerst nicht weiter geht, marschiert Torin wieder ein Stück aufwärts und entdeckt zur Linken einen Höhleneingang. Er geht hinein und entdeckt am Ende der Höhle eine Kachel. Mit Mühe kommt er heran, nimmt die Kachel von ihrem angestammten Platz und kommt so in den Genuß eines sehr bodenständigen Geruchs, der auf ein Naturprodukt hinweist. Wieder vor der Höhle, sieht der Held eine Art Rampe über die Felswand ragen, die einer kurzen Untersuchung unterzogen wird. Nun geht es wieder auf die Ebene, wo die Waschfrau herumhantiert. Links neben ihr ist ein Durchgang durch das Felsmassiv. Er führt über eine Stiege hinauf zu einer Brücke nach Osten.
So gelangt Torin in den Thronsaal von König Rupert. Nach einer ausgiebigen Unterhaltung erfährt er vom König, daß er schon lange nichts mehr aus den anderen Welten gehört habe und das sehr bedauere. Nebenbei vermisse er seine Tochter und falls Torin sie sehe, solle er ihr eine Nachricht bringen.

Dazu überreicht ihm die zwielichtige Königin ein Amulett, das sich aufklappen läßt und die Porträts des Herrscherpaares enthält. Als Torin sich im Saal näher umschaut, entdeckt er am Boden eine weitere Kachel, doch kann er dem König nicht plausibel erklären, was er damit will. An der Decke entdeckt er eine Gruppe von Kristallscherben, durch die ein Sonnenstrahl eine Farbskala an die Wand projiziert. Ein Kristall fehlt, und Torin bietet ihm das schöne Stück aus seinem eigenen Gepäck. Der König freut sich und belohnt Torin mit einer Einladung zum Königsball. Damit kann ein Held nichts anfangen. Torin belohnt sich daher selbst, indem er vom Tisch die Fleischkeule mitnimmt. Jetzt ist es auch Zeit zu gehen.
Torin wandert zurück zum westlichen Gebirgsmassiv, bis hin zu der Rampe vor der Höhle. Die Fleischkeule wird auf der Rampe zu 1A-Fast-Food und lockt die Geier aus ihrem Nest. Nebenbei bemerkt Torin einen mickrigen Baum unterhalb des Geiernestes. Er begibt sich zum Nest und sieht hinunter (mit dem Scroll-Schalter am rechten Bildrand). Müßte mal gedüngt werden, der arme Baum.
Bevor die Geier von ihrem Sturzflug zurückkehren, marschiert Torin rechts am Nest vorbei. Die Brücke dort ist zerstört, aber mit einem beherzten Sprung kommt man auch auf die andere Seite. Dort befindet sich der Eingang zu einer Höhle, die offensichtlich von Stinktieren bewohnt wird und somit zunächst unpassierbar bleibt. In einem Gespräch mit den Stinktieren wird diese Vermutung bestätigt. Torin zieht sich wieder zurück und klettert an der Felswand des westlichen Massivs hinab. Dort landet er geradewegs auf den Balkon eines Zimmers über einem Damenwaschsalon. Ohne große Hemmungen dringt Torin in das



Ist das nicht Al Lowe dahinten?


Freeclimbing



Torin erntet Applaus.

Gemach ein und nimmt alles mit, was nicht niet- und nagelfest ist: eine Kachel, ein Haremsteppich, einen Federfächer, ein weiches Kissen und sogar ein Warnschild, das weiter rechts bei einer maroden Leiter hängt.

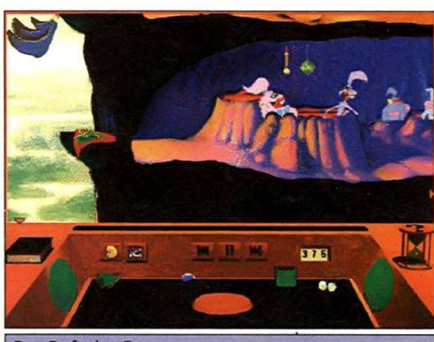
Mit dieser Beute kehrt Torin wieder auf das östliche Massiv zur Waschfrau zurück. Dort überreicht er ihr das Schild, das neben der Leiter stand. In Nullkommanix wird daraus eine weitere Kachel. Es folgt eine Stippvisite bei Familie Bitternut. Die Dame des Hauses ist völlig von den Socken, als ihr Torin die Einladung zum Königsball überreicht. Als Dankeschön darf Torin etwas aus dem Haus wählen, das er mitnehmen möchte. Er nimmt natürlich die prima Kachel vom Frühstückstisch. Die fehlte ihm noch in der Sammlung.

Jetzt ist es Zeit, sich des mickrigen Baumes anzunehmen, der unter dem Geiernest verkümmert. Womit düngt man den bloß? Der Gärtner in spe erinnert sich an den ländlichen Geruch, der aus der Höhle bei der Rampe gedrungen war. Frohen Mutes kehrt er wieder in die Höhle ein, doch der am Ende schwach erkennbare Durchgang ist für ihn zu schmal. Also hat Boogle das Vergnügen, sich in einen Wurm verwandeln und den Raum hinter dem Durchschlupf erkunden zu dürfen. Dahinter ist es sehr dunkel, und so muß sich das Gummihaustier zunächst in eine Lampe verwandeln (einfach mit dem Icon 'Boogle-Lampe' ins Dunkel klicken). Der güldene Schein fällt auf einen Haufen Drachenmist. Der scheint ja geradezu dafür prädestiniert, mickrige Bäume aufzupäppeln! Boogle verwandelt sich etwas widerwillig in eine Schaufel und bringt Torin den Dünger. Dazu muß er sich allerdings erst wieder in einen Wurm verwandeln.

Strenges Aroma hier

Vom Geiernest aus wirft Torin den edlen Mist auf das Bäumchen, das freudig in die Höhe wächst und so eine Passage nach unten schafft. Torin klettert am Baum hinunter und gelangt an den Fuß einer mächtigen Treppe. Sogleich eilt er die Stufen hinauf und findet ein steinernes Bildnis. Auf dessen Flächen kann man offenbar die Kacheln anbringen. Torin stellt fest, daß jede Kachel ein anderes Muster hat und daß man diese eventuell so anordnen könnte, daß sich ein stilisiertes Gesicht ergibt. Allerdings fehlen ihm noch drei Kacheln. Die bereits gefundenen Kacheln drapiert er erst einmal unsortiert auf der Platte, bevor er sich wieder auf den Weg macht.

Am Platz der Wäschefrau findet Torin eine Wäscheleine. Von dieser stibitzt er eine Wäscheklammer. Damit kann er sich nun zurück zur Stinktierhöhle im östlichen Massiv trauen. Er eilt hinein und als sich die kleinen Stinker in Gefechtsstellung begeben, fängt Torin ihre Parfümproben mit dem Teppich ab. Danach wandert der duftige Unterleger wieder in die Tasche. Der Weg ist frei, und Torin kann die Höhle durch den nördlichen Ausgang verlassen. Ein paar Treppen weiter oben sitzt ein Eremit auf einer Felsnadel und starrt unbeweglich in die Ferne. Erst nachdem Torin ihn mehrfach angesprochen hat, ist dieser zu einem Gespräch bereit. So erfährt der Abenteurer, daß der Eremit über den Sinn des Lebens und derlei andere sinnvolle Dinge nachdenkt und daß ihm das in letzter Zeit immer schwerer fällt, weil sein Sitzplatz nicht eben komfortabel ist. Welch Glück, daß der Besucher ein flauschiges Kissen im Gepäck hat! Im Tausch bekommt Torin eine Kachel.


Der Duft der Frauen...

Nun muß der Klettermaxe noch einmal zu den Damen im Harem, denn nur da kann die noch fehlende, vorletzte Kachel sein! Nach einer windigen Kletterpartie an der steilen Wand des östlichen Massivs landet Torin wieder auf dem Balkon über dem Waschsalon. Ein Blick in die Etage darunter bestätigt die Vermutung: Die Kachel ist da! Um eine Idee nicht verlegen, wirft er den Teppich auf den unter ihm liegenden Balkon. Damit der Überflieger auch wirklich seine Qualitäten voll entfaltet, schnappt sich Torin den Federfächer und wedelt damit die zart duftenden Wolken in die Gemächer. Die Frauen, die wohl den fremden Casanova wittern, nehmen Reißaus. Selbiger begibt sich zu der Leiter, die die Räume verbindet, und fordert Boogle auf, sich als Jo-Jo nach unten zu schwingen. Als dieser unten ist, weist er ihn an, die Kachel zu nehmen. Für die Flucht wird Boogle durch den Ausgang geschickt, durch den auch die Frauen geflohen sind.


Und was machen Ihre Haustiere, wenn Sie nicht daheim sind?



So sieht das aus!


Fahrstuhl zum Schafott?

Jetzt muß nur noch beim König die letzte Kachel abgeholt werden. Der Monarch hat jetzt für Torins Anliegen vollstes Verständnis, und dieser kann die Kachel an sich reißen. Damit ist die Sammlung vollständig, und Torin kehrt zu dem steinernen Bildnis zurück. Nach einiger Herumdreherei und mannigfaltigem Versetzen der Kacheln entsteht schließlich ein Gesicht (s. Bild oben). Dieses verschmilzt zu einer sprechenden Statue, die schließlich den Durchgang in die nächste Welt freigibt.

Im Teleporterraum benutzt Torin das Pulver im Tabaksbeutel mit dem Kristall in der Mitte, und weg ist er.

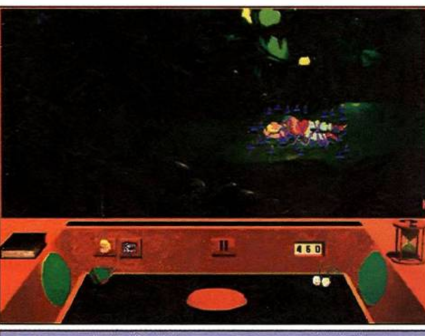
Kapitel 3: Pergola

Torin landet halbwegs sanft im Gras, doch als er sich aufmachen will, die neue, unbekannte Welt zu erkunden, stürzt er in eine Fallgrube und wird von einer Schar kleiner Wesen umringt, die eifrig bemüht sind, ihn zu fesseln. Torin muß sich schleunigst dagegen wehren, denn sonst wird er zur Monatsration des kleinen Volkes. Blitzschnell schlägt er nach den Plagegeistern und treibt sie damit in die Flucht. Nur einer kommt nicht rechtzeitig weg, sondern bleibt an Torins Kragen hängen, als dieser aufsteht. Großzügig schenkt er dem Wicht das Leben. Den König des kleinen Volkes beschämt solche Großmut, und zum Dank geleitet er Torin zu einer weiteren Gefangenen des Menschenvolkes. Torin erkennt in ihr die Tochter von König Rupert, doch so sehr er auf sie einredet: Er kann sie nicht von seiner Ehrenhaftigkeit überzeugen. Schließlich zeigt er ihr das aufgeklappte Medaillon, das er von Königin Di erhalten hat.

Daraufhin vertraut ihm die Prinzessin an, daß sie in einem ihrer Stiefel ein Messer versteckt hat. Torin nimmt das Messer und befreit damit die Prinzessin. Diese bedankt sich mit einem innigen Blick und bemerkt nebenbei, daß Torin sich am Arm verletzt hat. Während sie die Wunde versorgt, schaut Boogle genau hin und spart sich dadurch die Krankenschwester-Ausbildung.

Anschließend werden Torin und die Prinzessin in das Dorf der kleinen Wichtel geleitet. Hier sind die Priester eifrig darum bemüht, ein Rätsel um ein Pentagramm zu lösen. Es kostet Torin einige Mühe, die Priester so auf dem Pentagramm anzuordnen, daß sich schließlich die Platte wie ein Fahrstuhl nach oben erhebt. (Ein Blick auf das obenstehende Bild verdeutlicht, daß die Priester jeweils eine viergliedrige Reihe bilden müssen, geordnet nach gelben Schals, roten Gürteln, grünen Mützen etc.). Ein klein wenig Eile ist dabei schon vonnöten, denn um die Geduld der Priester ist es nicht gut bestellt. Ein Glück, daß Torin die Jungs nicht fotografieren muß.

Der Fahrstuhl setzt sich in Bewegung und transportiert den Helden direkt zum nächsten Rätsel. Zunächst muß hier die unsortierte Wichtelschar streng nach Jugendherbergsgesetz in Männlein zur Rechten und Weiblein zur Linken aufgeteilt werden (Dazu wird jeweils ein Pärchen zum Tausch der Plätze


'Gullivers Reisen', oder was?



So stehen die Priester richtig.



Aufgereiht wie Orgelpfeifen



steinerne Kugel aus, die knapp hinter Torin auf den Boden prallt und davonrollt. Etwas verwirrt setzt der Held seinen Weg nach Osten fort. Unterwegs fällt ihm eine Bodenluke auf. Eine genauere Untersuchung zeigt, daß darauf etwas abgebildet ist. Es sieht aus wie eine Waage oder Wippe, die sich im Gleichgewicht befindet. Etwas weiter östlich findet Torin schließlich auch eine Wippe. Mutig setzt er sich in die rechte Waagschale, doch so ist das Ding nicht ins Gleichgewicht zu bekommen. Dazu müßte auch die andere Seite beschwert werden. Vielleicht sind die steinernen Kanonenkugeln geeignet? Torin geht also zurück nach Westen bis zu der eigenartigen Maschine. Nachdem er sie in Gang gesetzt hat, konzentriert er sich voll auf den Punkt hinter sich, wo die Kugel landen wird (der Cursor verfärbt sich über der Stelle weiß, einmal anklicken genügt). Insgesamt sackt Torin vier Kugeln ein und kehrt damit zur Wippe zurück. Dort legt er

bestimmt. Wer sich mit der Anatomie nicht so auskennt: Die Männchen sind größer).
Nun erscheint ein Taktstock auf einem Pult. Entsprechend der Zeichnungen an der hinteren Wand müssen die Wichtel zu einer Tonleiter aufgestellt werden. Die Damen auf der linken Seite sollen eine aufsteigende Tonfolge bilden, die Herren auf der rechten eine fallende. Berührt man eine Dame mit dem Taktstock, tauschen zwei andere die Plätze. Das ist zunächst etwas verwirrend, aber mit etwas Geduld läßt sich die Aufstellung schon hinbekommen (als Hilfestellung mag das obenstehende Bild dienen).

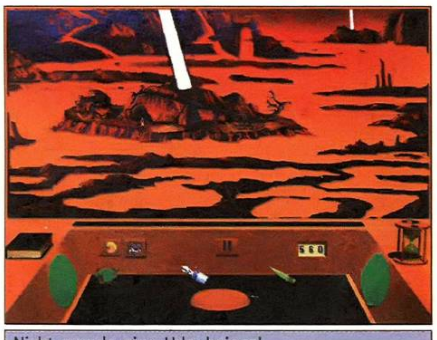
Ein weiterer Wink mit dem Taktstock veranlaßt die beiden Chöre zum Absingen ihrer Tonleiter, woraufhin sich die Tore in die Welten Escarpa und Asthenia öffnen. Für Torin und die Prinzessin ist es nun Zeit, sich Lebewohl zu sagen...



Wer 'waagt', gewinnt!

Kapitel 4: Asthenia

Langsam aber sicher nähert sich Torin der Unterwelt: Die Gegenden werden immer düsterer, je tiefer die Reise geht. Der Raum, in dem dieser Abschnitt beginnt, scheint keinen Ausgang zu haben. Torin untersucht zunächst das kleine Schränkchen im Vordergrund. Darin findet er


Nicht gerade eine Urlaubsinsel...

eine Dose. Eine nähere Untersuchung derselben fördert schließlich Ammoniaktücher daraus hervor. Als nächstes weckt die verstaubte Oberfläche des Schrankes das Interesse. Dort scheint etwas geschrieben, doch bei all dem Dreck... Torin nimmt ein Ammoniaktuch aus der Dose und reinigt damit die Oberfläche. „Herzlich willkommen in Asthenia" steht dort geschrieben und ein Knopf lädt zur Betätigung ein. Daraufhin öffnet sich im Nordosten des Raumes ein Durchgang, und Torin gelangt an die Oberfläche einer Insel inmitten eines Meeres aus Lava.

Die nachfolgenden Untersuchungen führen ihn zunächst nach Westen. Dort steht eine eigentümliche Maschine, die über einen Druckschalter in Betrieb gesetzt werden kann. Der Mechanismus spuckt schließlich eine

sämtliche Kugeln in die linke Waagschale und setzt sich danach in die rechte. Und siehe da: Die Wippe pendelt sich in der Waagerechten ein. Es ertönt ein mechanisches Geräusch, doch zu sehen ist nichts. Erst als Torin dorthin geht, wo vorher die Luke im Boden war, findet er dort ein Katapult. Offenbar ist dies der einzige Weg, die Insel zu verlassen.

Schon von weitem kann man erkennen, daß der Uferstreifen, auf dem Torin nach Möglichkeit landen sollte, ziemlich schmal ist. Darum ist es auch hier wichtig, daß Torin 'das richtige Gewicht' in die Waagschale wirft, um nicht in dem See aus Lava zu landen. Die Flugbahn

ist perfekt, wenn sich beim Abheben eine der steinernen Kugeln in Torins Tasche befindet. So beschwert besteigt er die Schale des Katapults, nachdem er diese mit Hilfe des Zughebels an der linken Seite nach unten gezogen hat. Sobald er in der Schale sitzt, kann er den Hebel allerdings nicht mehr erreichen, um das Katapult auszulösen. Also bedient sich Torin des Messers, um damit das Halteseil zu kappen. Nach einem angenehmen Flug und einer eher unsanften Landung findet sich der Abenteurer am Fuße eines Labyrinthes wieder. Mit dem Scrollbalken an der unteren Bildleiste kann man sich in aller Ruhe die verschlungenen Pfade ansehen, die sich durch die kochende Lava ziehen.



Zunächst muß Torin nach rechts. Dort blinkt etwas auf einer schmalen Landzunge. Um Torin auf den schmalen Pfaden richtig bewegen zu können, sind kleine Schritte notwendig, denn aus Sicherheitsgründen stoppt der Held an jedem kleinen Lavahaufen, der möglicherweise im Weg liegt. Deshalb sollte zwischen dem jeweiligen Standpunkt Torins und der nächsten markierten 'Wegmarke' immer eine gerade, ununterbrochene Linie sein.

Am Ende des Weges findet Torin einen Schraubenschlüssel (Der Übersetzer hat es allerdings für eine Zange gehalten. Sollte sich mal eine Brille kaufen).

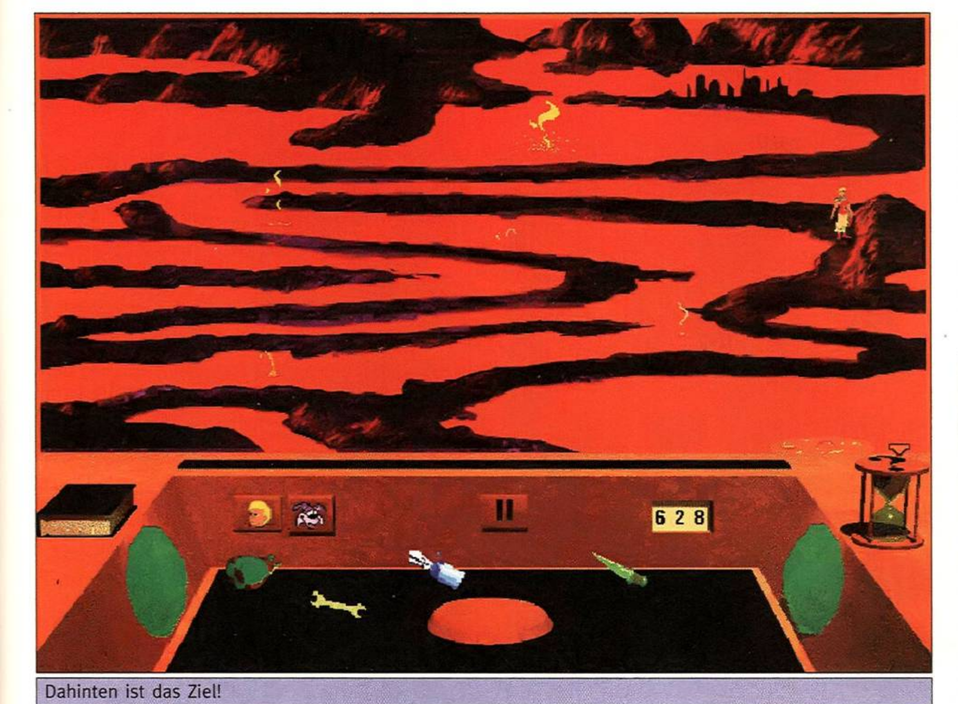
Mit dem Werkzeug marschiert Torin zurück zu seinem Ausgangspunkt am Fuße des Labyrinthes. Jetzt führt der Weg nach links. Obwohl es möglich wäre, Torin auf den verschlungenen Pfaden bis auf die gegenüberliegende Seite zu führen, ist dies jedoch nicht das Ziel! Ihn dorthin zu bringen, führt lediglich zu der Erkenntnis, daß dort eine Sackgasse ist und es nicht weitergeht. Das richtige Ziel liegt etwas weiter rechts unten, bei einigen merkwürdigen Aufwerfungen in einer Sackgasse. Dorthin kommt man, indem man den links ansetzenden Pfad betritt und bis zur ersten Gabelung geht. Dort wendet man sich nach Norden und folgt dem Weg, der sich in einer weiten Kurve nach links fortsetzt und dann wieder nach rechts weiterführt. An dem kleinen vulkanischen Krater geht man oben vorbei und schlägt die obere Abzweigung ein, wo man zu einer weiteren Gabelung an einem kleinen Felsblock kommt. An diesem geht man unten vorbei weiter nach rechts. Auf diesem Weg kommt Torin geradewegs zu seinem Bestimmungsort.



Wunder der Technik

Dort steht eine merkwürdige Maschine. Torin entdeckt ein Ventil daran, das er mit Hilfe des Schraubenschlüssels öffnen kann. Dies führt dazu, daß in der Lava ein Pfad so weit 'heruntergekühlt' wird, daß Torin auf diesem Weg an das gegenüberliegende Ufer kommen kann.

Hier wartet bereits das nächste Labyrinth auf Torin. An der Gabelung marschiert er frohen Mutes nach links weiter und weiter hinten den Berg hinauf. Torin gelangt auf eine höher gelegene Ebene und nimmt an der nächsten Gabelung wieder den Weg nach links. Dort folgt er dem nächsten Pfeil in die nächste höhere Ebene. Wieder geht es weiter nach links, wo er sich unversehens auf einer Brücke wiederfindet. Diese führt weiter nach oben in den nächsten Bildschirm, wo der Held in einer Art Öffnung erscheint. Ausnahmsweise führt der Weg jetzt nach rechts unten weiter zur nächsten Öffnung. Von dort aus geht es aber wieder nach links unten hinaus. Sodann schlängelt sich der Weg wieder nach rechts. Über den steinernen Pfad gilt es, in den hinteren Bereich des Bildes zu gelangen, wobei man den höheren Pfad 'rechts liegen läßt'. Dort befindet sich auf der linken Seite der Eingang zu einer Höhle, die natürlich die Neugier reizt. Der richtige Weg ist es allerdings nicht. Der wahre Pfad führt schon vorher weiter nach oben, wo ein Richtungspfeil den weiteren Verlauf andeutet.



Dahinten ist das Ziel!

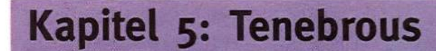
Über sieben Brücken...



Dort geht es endlich wieder nach links weiter. Dort wartet eine spannende Höhle, deren Betreten nicht anzuraten ist. Torin folgt nach Möglichkeit stur dem Weg nach links, wo er zu einer riesigen Fläche aus Lava gelangt. Bei der Untersuchung der Gegend fällt ihm ein Stalagmit ins Auge (das tut weh...), der merkwürdigerweise einen Knopf hat. Torin kann der Neugier nicht widerstehen und drückt darauf. Aus der Lavafläche tauchen daraufhin große Steinblöcke auf. Torins Aufgabe ist es hier, alle Blöcke nacheinander zu betreten, was dazu führt, daß diese nach wenigen Augenblicken wieder versinken. Wenn die Treterei erfolgreich verläuft, erscheint am Ende der 'Blockade' eine Brücke, die rechts in eine Höhle führt.

Das klingt recht einfach, ist es aber nicht: Ein ums andere Mal stürzt Torin in die Lava oder es gelingt ihm nicht, die Brücke vollends auszufahren. In einem solchen Fall befindet sich am Ende des Weges ein Knopf, der an den Ausgangspunkt zurückführt, wo nochmals der Stalagmit gedrückt werden muß. Um hier einen zu großen Zeitverlust zu vermeiden, sollte Torin folgenden Weg einschlagen: einen Block nach Norden, dann einen nach Osten, drei nach Norden, einen nach Westen und zwei nach Süden, wieder einen nach Westen und einen nach Süden, nochmals einen nach Westen und dann zwei nach Norden. Sodann wieder einen nach Osten, einen nach Norden, einen in den Westen, zwei Richtung Norden, dann zwei nach Westen und drei zurück nach Osten, sodann einen nach Süden und einen schräg nach Südosten, dann vier nach Osten, vier zurück nach Westen und schließlich drei nach Norden. Jetzt sollte die Brücke voll ausgefahren und damit der Weg rechts in die Höhle frei sein.

Nur eine Tür trennt Torin noch von der Reise in die nächste Welt, doch um diese zu öffnen, ist noch ein Rätsel an der dort befindlichen Kristallkonsole zu lösen. Darauf sind Kristalle in verschiedenen Formen zu erkennen. Diese müssen so angeordnet werden, daß der Laserstrahl, der von der linken Seite auf die Konsole strahlt, so durch die Kristalle geleitet wird, daß er direkt in das Loch auf der rechten Seite trifft.
Die Kristalle sind in drei waagerechten Reihen angeordnet. Jeder Kristall kann anhand eines Symbols unterschieden werden, das aus einem senkrechten Strich und einem von dessen oberen Ende ausgehenden, kürzeren Strich gebildet wird. Letzterer zeigt je nach Kristall in verschiedene Himmelsrichtungen. Nachfolgend sind die Kristalle also durch die Ausrichtung des oberen Striches gekennzeichnet.
Obere Reihe von links nach rechts: Osten, Südosten. Mittlere Reihe von links nach rechts: Nordwesten, Osten, Nordwesten. Untere Reihe von links nach rechts: Südwesten, Westen.
Jetzt sollte sich die Tür öffnen und dahinter den großen 'Reisekristall' freigeben. Dieser wird wie gewohnt mit dem magischen Pulver im Tabaksbeutel benutzt.



Kapitel 5: Tenebrous

Die Ankunft in der untersten Welt ist mit schmerzhaften Erfahrungen verbunden: Torin wird direkt aus dem Reisekristall gegen eine Metallstange geschleudert. Aus seiner Ohnmacht kann ihn nur Boogle erwecken, indem sich das Gummitier in eine Krankenschwester verwandelt. Aus dem Kellergewölbe führt nur ein Weg hinaus. Oben links befindet sich das Gitter eines Lüftungsschachtes. Über den Stapel mit Holzkisten kann Torin hinaufklettern, aber allein mit Muskelschmalz läßt sich das Gitter keinen Millimeter bewegen. Erst mit Hilfe des Messers läßt sich der Durchgang öffnen. Nun kriechen das Gummitier und sein Herrchen weiter nach links, bis sich Torin an der Dateileiste (!) den Kopf stößt. Ein einfacher Mausklick beseitigt das Problem und das Duo stürzt unvermittelt in die Tiefe.
Nach einer abermals sehr unsanften Landung wird Torin verhaftet. Da in Tenebrous Pflanzen sehr selten und daher wertvoll sind, wird jede Verletzung oder Beschädigung von Grünflächen härtestens bestraft. Während Torin im Knast sitzt und auf seine Verhandlung wartet, muß er mit ansehen, wie Boogle von einem großen, häßlichen Monster entführt wird.
Torin wird zwar auf Bewährung entlassen, steht aber vollkommen mittellos auf der Wiese. Was tun? Verzweifelt unterhält sich der Held mit der Sonnenblume, aber hier kann er nur Hilfe erwarten, wenn er selber hilft: Die arme Blume wird von gefräßigen Raupen auf ihren Blättern geplagt. Torin schaut sich diese an und stellt fest, daß sich die kleinen Biester nicht greifen lassen wollen. Wenn man sie nur daran hindern könnte, wegzuhuschen...
Im nächsten Bild links steht ein recht vitaler Baum, den eine längere Unterhaltung zu Tränen rührt. Der harzige Ausfluß wäre ideal, um Raupen am Blatt zu fixieren, doch muß das Zeug erst transportabel gemacht werden. Im Bild bei der Sonnenblume stehen links einige Pinselblumen. Zum Glück findet Torin eine abgestorbene Blüte an einem Stengel, die er ohne Angst vor Bestrafung abpflücken kann. Mit der Blüte kann das Harz vom Baum genommen werden. So bewaffnet kehrt Torin zu den Raupen zurück. Mit der Pinselblume werden die einzelnen Blätter bestrichen, und wenig später sind die Raupen geleimt. Nun kann der Kammerjäger die kleinen Vegetarier problemlos absammeln. Die Sonnenblume ist begeistert und verschafft ihm zum Dank die Unterstützung der Grassoden am Abhang östlich des Baumes. Außerdem erfährt er noch von einer nützlichen Eigenschaft der Raupen.
Torin geht nun zurück zum Baum. Rechts davon beginnt der gefürchtete Abhang, den er nur überqueren kann, wenn ihm das Gras die Stellen



Das sieht kompliziert aus



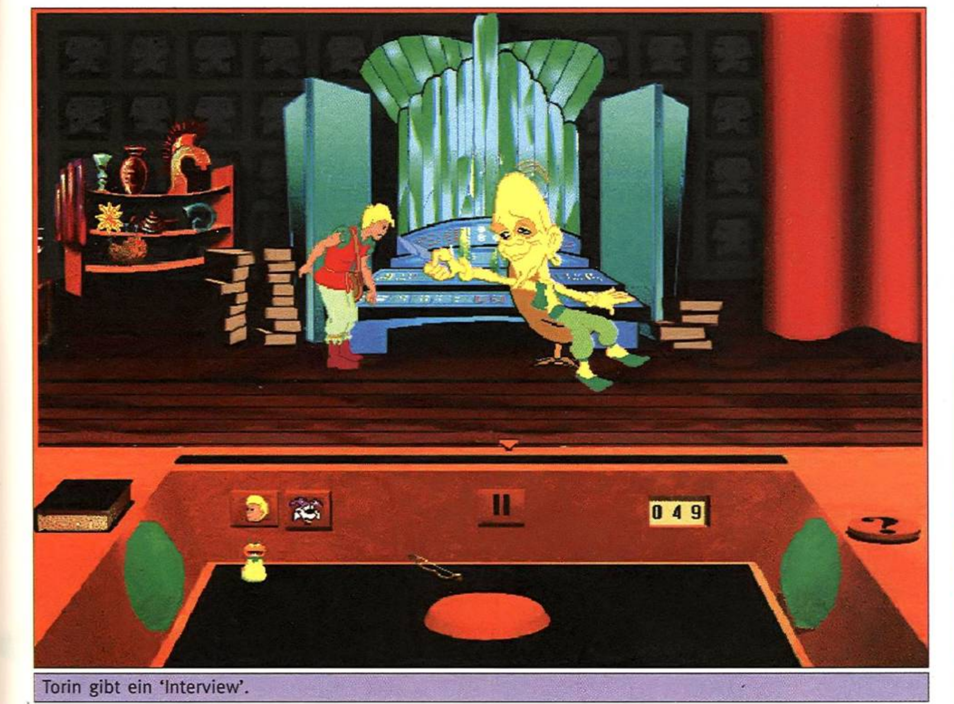
Angsthase bei der Arbeit

verrät, die man betreten kann, ohne abzurutschen. Wenn man nun die Graslandschaft mit dem Mauszeiger absucht, ertönen vielfältige Variationen des Wortes 'nein'. Nur an einer Stelle, etwas weiter schräg rechts unter Torin, bekommt er ein 'ja' oder ein gleichbedeutendes Wort zu hören.

Dorthin führt also der erste Schritt. Von dort aus führt die folgende Etappe etwas weiter nach rechts oben und dann wieder nach rechts unten. Von dort aus geht es noch einmal nach rechts unten und dann weiter nach rechts und auf die sichere Anhöhe. Im Tal, an dessen Rand Torin jetzt steht, ist ein gewaltiges Theater zu erkennen. Dorthin läuft er ohne des Spielers Zutun, doch durch die Tür, die in das Schauspielhaus führt, muß Torin schließlich selbst gehen. Dort bekommt er gerade noch mit, wie sich der Direktor leicht wutentbrannt von seinem Ensemble verabschiedet. Etwas weiter links probt gerade ein offenbar alkoholsüchtiger 'Wilhelm Tell' den berühmten Apfelschuß mit einem schon stark perforierten Kaninchen. Da dies beinahe wieder ins Auge geht, kündigt das Langohr seinen Job. Torin unterhält sich eine Weile mit dem Kaninchen und erhält so neben einer Ladung Weltschmerz auch ein paar spärliche Informationen. Vor allem ist das Kaninchen mit seiner plötzlichen Arbeitslosigkeit nicht glücklich. Für das erste begnügt sich Torin damit, den Bogen vom Boden aufzuheben und dann weiter nach links zu gehen. Dort trifft er auf einen Zimmermann, mit dem ein ausgiebiges Schwätzchen gehalten wird. Torin erfährt, daß sich offenbar ein Auftritt anbahnt, der etwas mit einer singenden Säge zu tun hat, als er sich auch mit der etwas weiter links herumstolzierenden Direktorin unterhält.

Ein ganzes Stück weiter links, jenseits des Bühnenvorhangs, trifft Torin auf einen Tontechniker. In einem Gespräch bekommt er heraus, daß der gute Mann das Sammeln eigentümlicher Stimmen zu seinem Hobby erkoren hat. Torin hätte es kaum zu hoffen gewagt, aber der Mann hat tatsächlich auch die Stimmprobe der bösen Zauberin Lycenzia in seiner Sammlung. Die betreffende Dame ist allerdings nicht mehr greifbar, denn sie wurde vor langer Zeit in die Null-Nichtigkeit verbannt. Als Original-Oberweltler verfügt Torin ebenfalls über eine seltene Stimme und kann den Stimmensammler dazu bewegen, die Aufnahme der zauberhaften Stimme Lycenzias gegen eine noch zu erbringende Aufnahme seiner Stimme zu tauschen. Nach der Durchführung der Stimmverewigung erhält Torin von dem Tontechniker einen Kristall, in dem das Organ der Zauberin gespeichert ist. Dazu erhält er einen 'Kristallkorder', mit dem der Kristall abgespielt werden kann. Ein kurzer Funktionstest läßt den Satz 'Du diebischer Drecksack bist hier nicht willkommen' aus Lycenzias Mund erschallen. Offenbar verbindet sie nicht unbedingt große Zuneigung zu dem Toningenieur.

Wieder etwas weiter links frönt ein blinder Zauberer der Beschäftigungslosigkeit. Bei einem Gespräch wird Torin bewußt, daß der arme Kerl nicht einen einzigen vernünftigen Trick auf Lager hat. Da der Zauberer für den Moment ohnehin nichts damit anfangen kann, bemächtigt sich Torin des Posters an der Rückwand und des Dudelsacks rechts im Regal. Eine kleine Probe läßt Torins Musikalität in vollem Glanz erstrahlen. Weiter links beobachtet er einen Artisten, der ein Kind auf den Füßen jongliert. Der Versuch, ihm die Kreide am Boden zu mopsen, scheitert an Torins gutem Herzen.

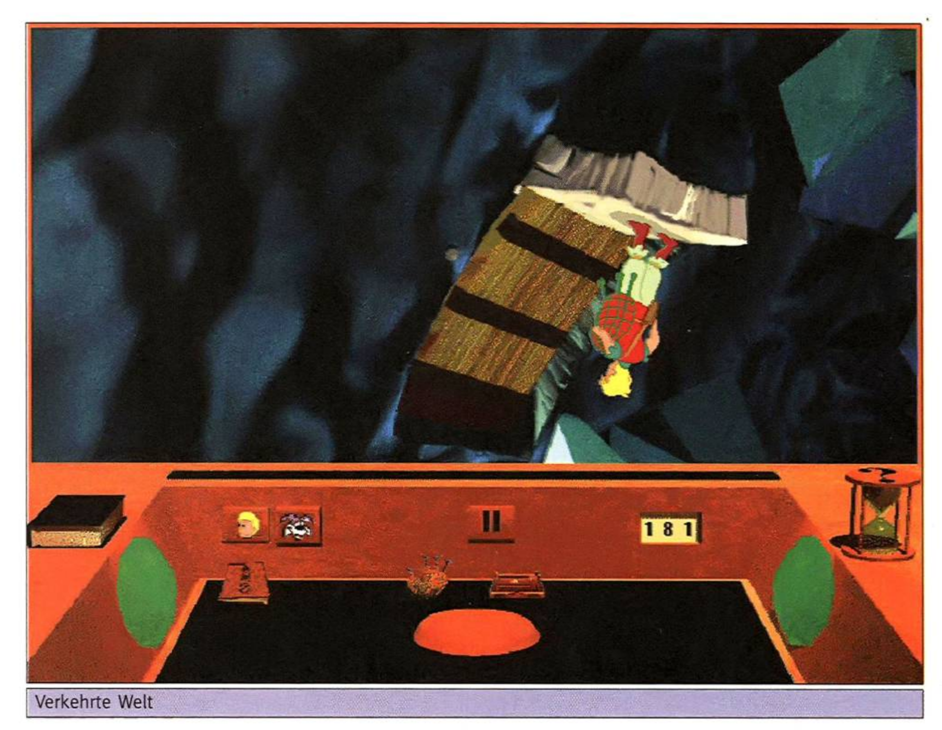


Torin gibt ein 'Interview'.

In dem Buch hätte der Zauberer mal lesen sollen.



Weniger Probleme hat er dagegen bei dem Zylinder und dem Gehstock auf einem Tisch am Ausgang, die er umgehend in die Tasche wandern läßt. Der Zylinder erinnert Torin an einen alten Trick mit einem Kaninchen, welches er deshalb auch gleich aufsucht. Nach einem kurzen Gespräch überreicht Torin den Zylinder an das Karnickel, das freudig hineinhüpft. Das Ergebnis dieser Transaktion trägt Torin umgehend zum Zauberer, der jetzt wenigstens ein Kaninchen aus dem Hut zaubern kann. Allerdings fehlen ihm noch ein paar Utensilien für die stilechte Ausführung: Ohne ein traditionelles Seidentuch geht gar nichts. Flugs setzt Torin die Seidenraupen auf das bunte Poster in seiner Tasche an und diese produzieren im Handumdrehen eine seidige Kopie davon. Der Zauberer ist begeistert von dem flotten Strick, doch ohne Zauberstab keine Zauberei. Torin will ihm den Gehstock andrehen, aber blinde Zauberer sind nicht automatisch blöd. Also macht sich der barmherzige Samariter auf zum Zimmermann. Dieser macht aber offenbar gerade Pause, denn außer seiner Säge ist weit und breit nichts Zimmermännisches zu sehen. Also schreitet Torin kurzerhand selbst zur Tat und bringt den Gehstock auf adäquate Länge. Aus reiner Angewohnheit verstaut Torin die Säge in seiner Tasche und überbringt dem Zauberer sein neues Arbeitsgerät. Zum Dank für den passablen Zauberstab erhält der Held ein Zauberbuch, mit dessen Hilfe er angeblich mit jedem Zauberer in Tenebrous konkurrieren kann.



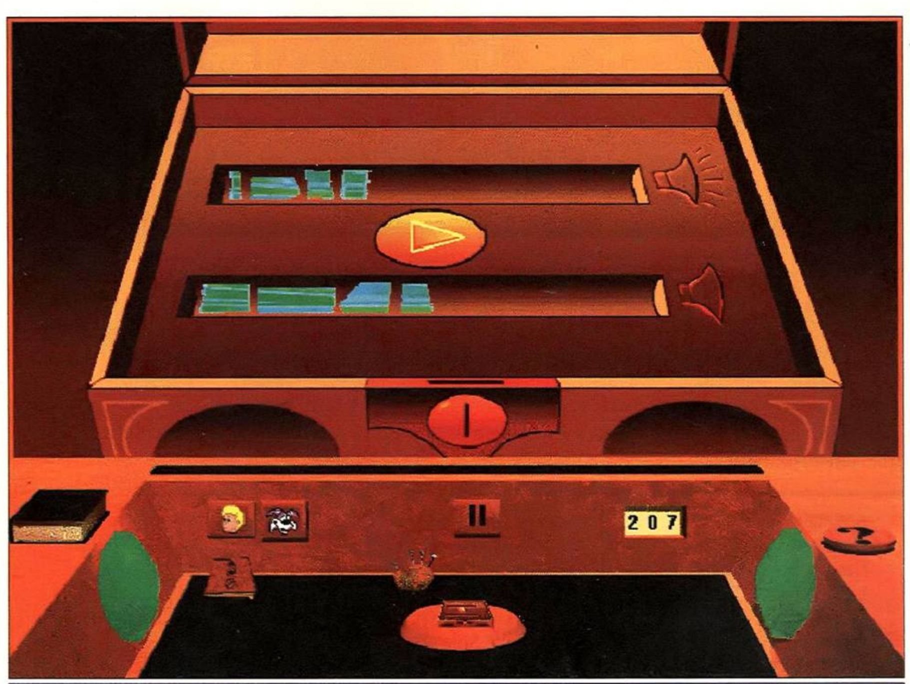
Verkehrte Welt

Es ist nun Zeit, sich mit einer glanzvollen Vorstellung zu verabschieden: Torin geht kurz nach rechts aus dem Bild und kehrt dann an die Stelle links zurück, wo eben noch der Artist zu bewundern war. Dieser ist jedoch verschwunden und hat die begehrte Kreide am Boden zurückgelassen. Damit bearbeitet Torin nun den Bogen, um sich auf seinen bevorstehenden Auftritt als Sägenspieler vorzubereiten. Kaum ist dies geschehen, kommt die Direktorin angewackelt und fordert den Künstler auf, sich in Position zu begeben. Torin begibt sich in ihre Richtung und geht dann von dort aus hinter den Vorhang (ein Pfeilcursor weist den Weg).
Dort nimmt der Musiker Platz und klickt mit der Säge auf sich selbst - der grausige Gesang nimmt seinen Lauf (gelobt sei der Lautstärkeregler...). Schließlich erweist sich die Polizei als Freund und Helfer. Torin wird verhaftet und vom Richter in die Null-Nichtigkeit verbannt. In diesem Raum herrscht Schwerelosigkeit, und Torin kann sich nicht von allein fortbewegen. Also benutzt er den Dudelsack mit sich selbst und verfügt so über einen luftigen Antrieb. In der linken oberen Ecke erscheint ein dreidimensionaler Richtungszeiger mit einer Druckanzeige. Wenn man auf einen der Pfeile klickt, bewegt sich Torin in die entsprechende Richtung. Je länger man die Maustaste gedrückt hält, desto kräftiger ist der Schub. Torin düst zunächst in Richtung Südosten. Dort entdeckt er bald eine Tür in einer Felswand. Mit geschicktem Dudelsackspiel kann sich Torin in den Bereich der Tür manövrieren (dazu muß er ein ganzes Stück weiter nach 'hinten' ins Bild fliegen, bis die Größenverhältnisse in etwa passen).



Die Polizei hat ein Einsehen.





Brüchige Stimme

Hier ist alles über Kopf gegangen: Torin steht auf einem felsigen Absatz vor der Tür und drückt mutig den Klingelknopf. Drinnen hört er Lycenzia, die dem Monster Dreep Anweisung gibt, die Tür zu öffnen. Torin bringt sich rasch auf die andere Seite des Felsvorsprungs in Sicherheit (dort leuchtet der Cursor an einer Stelle weiß). Dreep schaut irritiert in den schwerelosen Raum und verschwindet dann wieder. Ob man das Monster wohl hinauslocken könnte?



Torin besieht sich den Kristallkorder und muß feststellen, daß der Kristall mit Lycenzias Stimme zerbrochen ist. Nur noch bruchstückhaft erklingt der Satz 'Du diebischer Drecksack bist hier nicht willkommen'. Torin versucht, einige der Bruchstücke so umzuarrangieren, daß der neu entstandene Satz geeignet ist, Dreep von der Tür weg in die Schwerelosigkeit zu locken, denn dort kann sich das Monster allenfalls wieder wegbewegen, wenn es zum Mittag Hülsenfrüchte gegessen hat. An dieser Stelle tritt ein kleines technisches Problem auf: Das Arrangement der Bruchstücke orientiert sich offensichtlich an der englischen Originalfassung des Spieles, so daß der durchaus denkbare Satz 'Dr - ieb - kommen - her' nicht zum Erfolg führt. Vielmehr müssen die vier Teile mit den Fragmenten 'recksack bis', 'kommen', 'isch' und 'er' hintereinander angeordnet werden (siehe Bild links).

Torin begibt sich in den schwerelosen Raum und legt dort den eingeschalteten Kristallkorder ab, der nun unablässig den sinnlosen Satz dudelt. Sodann fliegt er zurück zur Tür und klingelt erneut. Während sich Dreep in blindem Gehorsam ins Ungewisse begibt, verläßt Torin sein Versteck auf der anderen Seite des Absatzes und gelangt in das Innere.

Nun begegnet Torin der Zauberin Lycenzia. Schnell setzt er das Zauberbuch gegen sie ein. Auch der böse Mann im Hintergrund taucht in der folgenden Sequenz auf, und die Geschichte nimmt eine überraschende Wendung. Als der Schurke die Zauberin mit dem Messer bedroht, erklimmt Torin den Rand des Vulkans (der anzuklickende Punkt befindet sich knapp über dem Messer, das der Bösewicht hält) und bekämpft auch den Oberschurken mit dem Zauberbuch. Folgt nun das 'Happy End'? Oder wird etwa Dreep von Blähungen heimgesucht? Zumindest das wird hier nicht verraten...

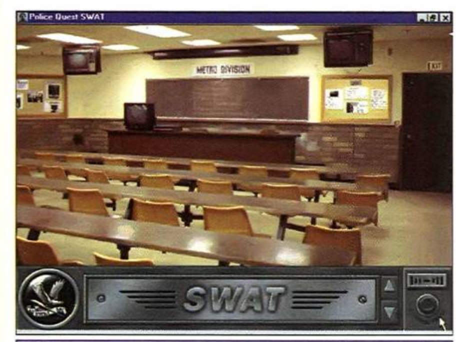


„Mami ruft...“



SWAT-POLICE QUEST V

Schwere Verbrechen wie Geiselnahmen oder Terroristenanschläge gibt es überall. Und sie bedürfen ganz besonders vorsichtiger Vorgehensweise. Für solche Fälle gibt es in Deutschland zum Beispiel die GSG 9 des Bundesgrenzschutzes - in Berlins Partnerstadt Los Angeles ist hierfür das SWAT, das Special Weapons and Tactics Team des Los Angeles Police Departments (LAPD), zuständig. Die hier beschäftigten Polizisten werden alle speziell ausgebildet und zu solchen Einsätzen gerufen, bei denen Streifenpolizisten nur noch billiges Kanonenfutter abgeben würden. Mit den Einsätzen des SWAT beschäftigt sich Daryl F. Gates´zweites Machwerk aus der Police-Quest-Reihe. Der Spieler, von seinen Kollegen liebevoll „SWAT Pup" genannt, schlüpft in die Rolle eines totalen Neulings bei der Spezialeinheit und hat so am Anfang eine Menge zu lernen. (PC - Highscore) verrät, wie man alle Missionen dennoch meistert:



Hier werden die neuen SWAT-Jungs theorie-mäßig angelernt.

Der Tag beginnt damit, daß ihn seine Vorgesetzten Sergeant Rooker und Officer Pacmeyer begrüßen und ihn in das 60 Mann starke Team aufnehmen. Dann erzählen sie ihm kurz, nach welchen Regeln in Amerikas Vorzeige-Spezialtruppe gespielt wird: Man achtet die Gesetze und Gebote des Vaterlandes und ist sehr auf den Teamgeist bedacht. Zudem verlangen die Oberen natürlich volle Durchtrainiertheit ihrer Schützlinge. Diese Punkte sollte sich Pup auch sehr gut einprägen und bei jedem Einsatz ins Gedächtnis rufen, denn mit rambomäßiger Alleingängerei und einfacher Brutalität, die in wildes Um-sich-schießen ausartet, kommt er auch bei Police Quest Swat nicht weiter.

Nach den belehrenden Sätzen der Vorgesetzten widmet sich Pup dem Schußtraining: Durch die Tür verläßt er den Briefing-Raum und wählt auf der Karte die Police Academy aus.
Er informiert sich noch kurz über die Waffen und die Munition, selektiert dann die gewünschten Ballermänner und trappelt zur „Small Arms Range", wo Sergeant Pauldon ihn in die Gepflogenheiten auf dem Übungsgelände einweist. Dann beginnt das Training, das aus 10 verschiedenen Übungen mit allen Waffen besteht. Die Reihenfolge ist immer zufällig. Pup bleibt so lange auf dem Platz, bis er Übungen mit der 45er, der Schrotflinte und der MP5 absolviert hat. Eines ist bei allen Übungen gleich: Sobald Pauldon angegeben hat, mit welcher Waffe geschossen wird, lädt Pup diese im Inventar, zielt auf die Zielscheibe (bei der MP5 stellt er vorher noch auf Semi-Autofeuer) und wartet, bis er erfährt, wie er auf die Pappe schießen soll. Dann wartet er auf Pauldons Pfiff und versucht so schnell wie möglich, seinen Papier-Gegenüber zu durchlöchern.



Auch mit der Pistole umzugehen will gelernt sein...

Danach verläßt er das Übungsgelände und kehrt zurück ins LAPD Headquater, wo er an der Taktikbesprechung teilnimmt. Da er neu in diesem Job ist, läßt er keine Gelegenheit aus, Fragen zu stellen, und erfährt so im Groben und Ganzen, wie er sich bei den verschiedenen Einsätzen zu benehmen hat. Kurz danach steht dann auch der erste Einsatz an:

Mission 1: Lucy Long

Wie bei allen Einsätzen bei SWAT - Police Quest V ist auch hier der Verlauf des „Action"-Parts unterschiedlich. Man beachte also bitte die Überschriften der verschiedenen Call-Up-Abschnitte.

Im Norden Hollywoods hat sich eine Frau in ihrem Haus verschanzt und einige Schüsse in die Umgebung abgegeben. So lautet die Einsatzmeldung.
Als Pup am Einsatzort ankommt, hört er, wie Sergeant Norton gerade versucht, durch ein Megaphon mit dem Suspect, Lucy Long, Kontakt aufzunehmen. Er bittet sie, ihn übers Telefon anzurufen. Dies ist eine sehr oft benutzte SWAT-Taktik, da so die Beamten den Täter ablenken und leichter überrumpeln können und zudem noch etwas über den psychischen Zustand des Gangsters erfahren.
Pup steigt aus dem SWAT-Van und steuert auf Pacmeyer zu, der Informationen von Lucys Mann Herbert und ihrer Tochter Katie einholt. Pup erfährt, daß Lucy ein 51-50-Fall ist, was bedeutet, daß sie starke psychische Schwankungen hat - man muß also mit dem Schlimmsten rechnen. Pacmeyer gibt dem Neuling den Auftrag, Lucys Nachbarn zu befragen, und so geht Pup rüber zu den zwei Streifenpolizisten Monroe und Lewis und dem Mann in Zivil und befragt sie alle solange, bis sie nichts mehr zu erzählen haben. Nachdem er diese Aufgabe erledigt hat, trottet Pup wieder zurück zu Pacmeyer und erfährt von ihm, daß Rooker und er gleich zum Briefing rufen werden. Zeit genug, um sich noch ein bißchen mit den Kollegen zu unterhalten.



Beim Briefing erzählt Pacmeyer dann, was er noch aus Herbert und Katie Long herausquetschen konnte, und daß es das Ziel dieses Einsatzes ist, Lucy zu helfen, und nicht etwa, sie zu töten.

Dann lenkt er die Aufmerksamkeit des Teams auf das Grease Board, auf dem er einen Grundriß des Hauses aufgemalt hat und nun die Leute den verschiedenen Seiten zuteilt. Pup kriegt den Befehl, zusammen mit Wixell zur Seite 3, also zum hinteren Ende des Hauses zu gehen, und dort alles zu überwachen.

Nachdem er sich ausgesprochen hat, ist es für Pup an der Zeit, seine gesammelten Infos loszuwerden (auf Pacmeyer klicken).

Kurze Zeit später knallen Schüsse durch die Luft: Lucy hat wohl wieder eine ihrer psychischen Schwankungen. Rooker reagiert sofort und schickt die SWAT-Truppe mit dem Kommentar „Sounds like the fat's in the fire" los.

An der Garage des Hauses angekommen, befiehlt Pacmeyer, die MP5 zu laden. Pup kramt sie aus dem Inventar und stellt sie auf Semi-Auto. Auf den Befehl „Ready? Go!" hin geht er nach vorne auf das Haus zu und schaut mit dem Spiegel um die Ecke links (corner 1/2). Hier scheiden sich dann die Lösungswege: Entweder sieht Pup nur die Hauswand im Spiegel, oder er sieht Lucy mit bzw. ohne Waffe hinter der Ecke stehen.

Lucy nicht im Spiegel

Ist die Luft rein, kann Pup ohne Probleme um die Ecke gehen. Er kommt zu einem Gartentor, das verschlossen ist. Über das LASH, das Los Angeles Swat Headset, ordert er einen Rammtrupp, der ihm den Weg freimachen soll (Befehl: ram SIDE two). Wixell und der Ramm-Mann kommen herbei. Wixell deckt den Mann mit dem Rammbock und klärt, ob hinter dem Tor die Luft rein ist. Nachdem er das OK-Handsignal gegeben hat, geht Pup weiter nach vorne und schaut mit dem Spiegel um die nächste Ecke. Auch der Garten scheint soweit klar zu sein, doch Vorsicht ist die Mutter aller Spielefreaks, und so lugt Pup noch vorsichtig um die Ecke (slice pie), bevor er weitergeht. Am Erker der Seite 3 verfährt er genauso und entdeckt Lucy in der hinteren linken Ecke. Mit dem „Suspect"-Handsignal informiert er Wixell über Lucys Anwesenheit. Dieser fragt Pup, ob Lucy bewaffnet ist. Pup antwortet über das LASH, daß sie unbewaffnet ist, und nimmt sie dann in Gewahrsam (Lucy anklicken). So wäre dann dieser Einsatz beendet.

Lucy bewaffnet im Spiegel

In diesem Fall informiert Pup Wixell über das LASH von Lucys Anwesenheit (Befehl: suspect SIDE two). Wixell gibt das „Hold"-Handsignal und bedeutet Pup danach, ihn zu decken. Pup lugt um die Ecke (slice pie) und Wixell ruft zu Lucy herüber, daß sie die Waffe fallen lassen soll. Doch die gute Lucy sieht das ganz anders und will Wixell einfach über den Haufen schießen. Das bedeutet eine tatsächliche Bedrohung eines Polizeibeamten, und Pup hat jetzt allen Grund, die arme Irre ins Jenseits zu schicken.

Am Ende des Einsatzes, wieder im Briefing-Raum des LAPD-Headquaters, wird Rooker Pup vom aktiven Dienst suspendieren, bis die Ermittlungen in diesem Fall abgeschlossen sind, da er in eine Schießerei verwickelt war. Pup verläßt das Polizeipräsidium und wählt es gleich darauf wieder auf der Karte an. Rooker erwartet ihn schon und teilt ihm mit, daß er im Recht war und mit Freuden wieder in das Team aufgenommen wird.

Lucy unbewaffnet im Spiegel

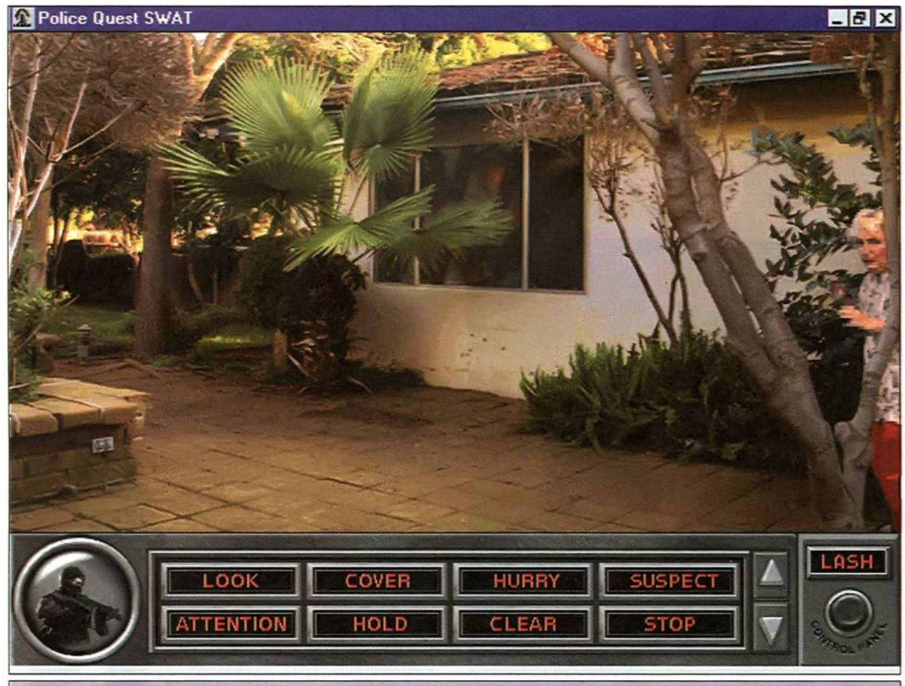
Mit dem „Suspect"-Handsignal läßt Pup Wixell wissen, was er sieht. Wixell bedeutet Pup daraufhin, daß er ihn decken soll. So läuft Pup dann immer neben ihm her und braucht ansonsten nicht viel zu tun.

Wieder im Polizeihauptquartier wählt Pup die Karte an und begibt sich zum Combat Range, wo er seine Künste als Scharfschütze verbessern will. J.D. Saunders begrüßt ihn und schickt ihn erstmal zum Combat Briefing, wo Pup sich noch allerlei Wissenswertes über die Sniper-Waffen anhören darf. Dann geht er raus aufs Übungsgelände, wo Sergeant Pruett noch eine kurze Begrüßungsansprache hält, bevor Pup dann zu seinem Sniper-Partner Saunders darf. Dann wird wieder mal geballert, was das Zeug hält, bevor der nächste Einsatz das Training unterbricht.

Mission 2: Kipland



In einer Lagerhalle in der Central Area wurde ein Einbruch gemeldet. Ein Streifenwagen kam, um sich das Geschehen anzusehen, und den Schaden aufzunehmen. Was niemand wußte: Die Täter halten sich noch in der Halle versteckt und schossen den ahnungslosen Officer nieder. Nun tritt wieder mal das SWAT auf den Plan, um die hemmungslosen Polizistenmörder zu stellen. Wieder einmal sind zwei verschiedene Einsatzverläufe möglich, der Anfang aber ist gleich.
Als Pup am Tatort ankommt, sieht er, wie Rooker mit Saunders und Tello spricht und sie als Highround Cover, also als Scharfschützen, die das Entry Team, die Sturmtruppe, decken sollen, einteilt. Dann widmet er sich Pup und erzählt ihm kurz, was vorgefallen ist. Der Täter ist wahrscheinlich einer der Lagerarbeiter und hat sich in der Halle verbarrikadiert. Zwei Polizisten bringen Rooker und Pup dann die Besitzerin der Lagerhalle, Mrs. Schienbly. Pup erhält die Aufgabe, sie



Hinter dem Haus trifft Pup auf die augenscheinlich unbewaffnete Lucy - trotzdem ist allergrößte Vorsicht geboten.



Viele, viele Möglichkeiten für einen Gangster, um sich zu verstecken!

über die Halle zu befragen. Er quetscht sie solange aus, bis sie zu ihrem Wagen geht, um über das Autotelefon ihr Büro anzurufen. Dann geht er nach links aus dem Screen, um Rooker seine neuesten Erkenntnisse zu vermitteln.

Anschließend geht Pup zum SWAT-Transporter, um sich mit den Jungs da ein bißchen zu unterhalten. Er schaut sich noch das Grease-Board an, um einen Eindruck davon zu bekommen, was ihn erwartet, und wird kurz darauf zur Einsatzbesprechung gerufen.
Rooker erklärt noch einmal kurz die Situation und fragt dann, ob noch irgendjemand weitere Informationen parat habe. Pup erzählt, was er erfahren hat (auf Rooker, Pacmeyer oder das Grease-Board klicken) und wird dann von Schüssen unterbrochen. Los geht's!

Kipland - Möglichkeit 1

Pacmeier bringt noch schnell die Einsatzbesprechung zu Ende und teilt Pup für das Entry Team, die Sturmtruppe, ein. Als Waffe benutzt Pup die M16. Das Entry Team stürmt aus dem SWAT-Van



Ein gezielter Schuß und mit der Geiselnahme ist Schluß.

und rennt zur Eingangstür der Lagerhalle. Carmichael schließt die Tür mit dem Schlüssel von Mrs. Schienbly auf, danach stürmen er, Denton und Pacmeyer die Halle.
Sobald der Spieler die Kontrolle hat, lugt er um die linke Ecke der Tür (slice pie) und betritt ebenfalls die Halle. Für diese Aktion hat Pup nur 3 Sekunden Zeit, also sollte er sich beeilen!
Im nächsten Raum untersuchen Carmicheal und Denton einige alte Möbelstücke in der rechten Seite des Bildschirmes. Pup geht weiter nach vorne, nachdem Carmichael ihm das „Clear"-Handsignal gegeben hat.
Pacmeyer und Wixell erkunden nun das weitere Feld des Raumes und schauen dann mit dem Spiegel, ob sich hinter der Tür jemand versteckt. Die Luft ist rein, so daß Pup, nachdem er auch hier um das pie gesliced hat, als erster durch die Tür gehen kann.

Pacmeyer, Carmichael und Wixell folgen ihm und gehen weiter nach links, wo Carmike den Haufen Kisten mit dem Spiegel untersucht. Auch hier ist niemand, so daß die drei nach rechts weitergehen wollen. Doch halt: Das könnte gefährlich werden, und deshalb bedeutet Pacmeyer Pup, die drei zu covern. Pup geht weiter nach vorne und wartet, bis die drei den Möbelhaufen in der hinteren, linken Ecke gecleared haben. Auf Befehl von Pacmeyer covert er das Team dann auf ihrem Weg weiter nach rechts (zweimal), bis sie an der rechten Wand des Raumes angelangt sind. Anschließend drehen sich alle nach rechts und blicken auf eine Treppe, die wohl vom Keller in diesen Lagerraum führt. Nun ist höchste Vorsicht geboten. Plötzlich hören die vier Geräusche von unterhalb der Treppe. Pup zieht seine Waffe und wartet, bis der Gangster Allen mit seiner Geisel Martinez im Arm oben angekommen sind. Pacmeyer schreit zu ihm



herüber, er solle Martinez frei und die Waffe fallen lassen. Doch Allen denkt nicht einmal im Traum daran. Pup handelt schnell und erschießt Allen.

Im Headquater angekommen, wird er für kurze Zeit vom Dienst suspendiert, da er in eine Schießerei verwickelt war. Doch sobald er das LAPDHQ wieder auf der Karte anwählt, wird Rooker ihm erzählen, daß er absolut richtig gehandelt hat und wieder im aktiven Dienst steht.

Kipland - Möglichkeit 2

Pacmeyer bringt noch schnell die Einsatzbesprechung zu Ende und teilt Pup zum Entry Team, zur Sturmtruppe ein. Er weist noch darauf hin, daß Pup auch CS-Gas einsetzen darf, falls es nötig sein sollte. Das Entry Team verläßt den SWAT-Transporter und rennt zur Eingangstür der Lagerhalle. Carmichael schließt die Tür mit dem Schlüssel von Mrs. Schienbly auf und er, Denton und Pacmeyer stürmen den ersten Raum. Pup lugt vorsichtig um die linke Ecke der Tür (slice pie) und folgt dann den anderen schnell, da er für beide Aktionen nur drei Sekunden Zeit hat.

Carmichael und Denton untersuchen im Inneren der Halle gerade einen Haufen Möbel. Nachdem sie das „Clear"-Handzeichen gegeben haben, bedeutet Pacmeyer Pup, ihm zu folgen. Pup geht nach vorne, Carmichael, Denton und Rhea geraten außer Sicht. Wenn das Team den nächsten Raum betritt, folgt Pup ihnen.

Carmicheal untersucht mit dem 180°-Spiegel weitere Möbelstücke, Pacmeyer und Wixell säubern die weitere Umgebung, und Denton und Rhea covern die beiden dabei. Pacmeyer befiehlt Pup über das LASH, in die hintere linke Ecke zu gehen, und Pup sliced das pie an der großen Tür.

Gerade als Carmichael, Denton und Rhea das hintere Gebiet säubern wollen, fallen im nächsten Raum Schüsse. Der Täter brüllt, er habe eine Geisel. Pacmeyer befiehlt dem Team, sich für einen Schnellsturm, einen Dynamic Entry, vorzubereiten. Pup soll dabei die Tür covern. Denton wirft auf Befehl einen Flashbang, eine Minihandgranate, in den nächsten Raum, und das Team stürmt. Pup lugt um die rechte Ecke der Tür und folgt ihnen.



Denton und Rhea gehen nach rechts zur Treppe, Pacmeyer, Carmicheal und Wixell säubern den Rest des Raumes. Auf Pacmeyers Befehl geht Pup weiter nach vorn.

Nun befiehlt Pacmeyer, sich für einen weiteren Schnellsturm vorzubereiten. Rhea wirft eine weitere Granate. Nach der Explosion stürmen Denton und Carmichael den Raum. Pup folgt Carmichael.

Die drei gehen die Treppe runter in den Raum mit der großen Box. Denton zielt mit dem Gewehr auf die Box, Carmichael ist im Erdgeschoß. Nachdem Wixell und Denton die Box gecleared haben, befiehlt Pacmeyer Pup, auf die linke Seite zu gehen. Pup geht mit Wixell nach vorne. Wixell dreht sich noch einmal kurz zu Pup um und geht dann mit ihm weiter nach vorn.

Carmicheal berichtet, daß er Licht aus einer Käfiglagereinheit kommen sieht. Wenn Wixell Pup befiehlt, sich zu beeilen, geht dieser weiter nach vorn. Pacmeyer kommt hinzu und befiehlt Pup und Wixell, nach rechts zur Tür zu gehen. Dann gibt er das „Hold"-Handsignal und ordert einen weiteren Schnellsturm, bei dem Pup Denton in die linke Raumhälfte folgen soll. Also lugt Pup um die linke Ecke der Tür, nachdem der Flashbang-Satz explodiert ist.
Denton setzt sich in Bewegung, und Pup folgt ihm. Von rechts kommt ein Mann hervor - die Geisel. Pup achtet auf den Wassertank, auf den plötzlich der Täter springt. Pacmeyer zielt auf ihn, und Pup folgt seinem Beispiel mit der M16, bis Pacmeyer den Täter dazu überredet hat, sich zu ergeben. Damit wäre auch dieser Einsatz beendet.
Im Hauptquatier der Los Angeles Police wählt Pup, nachdem er Pacmeyer, der zu einer anderen



Hier werden die neuen SWAT-Jungs theorie-mäßig angelernt.

Einheit übergewechselt hat, verabschiedet hat, wieder die Karte an und fährt zur Police Academy. Hier geht er nach dem Assaulter Briefing diesmal auf die Angeles Range, ein Übungsgelände für barrikadierte Gebäude. In drei verschiedenen Drills ballert er hier auf Pappgangster, die zufällig in allen Ecken und Winkeln des Geländes auftauchen. Doch auch bei dieser Übung wird er früher oder später vom Einsatzalarm unterbrochen.

Mission 3: Eastman

In diesem Einsatz fungiert Pup erstmals als Element Leader, also als Anführer der Gruppe. Dies bedeutet für ihn eine ganz besonders große nervliche Belastung, da er mit seinen Entscheidungen das Leben des ganzen Teams aufs Spiel setzen kann.

Das LASH-Interface hat sich auch verändert: Pup hat jetzt die Möglichkeit, sein Team in zwei Gruppen zu splitten, und jede unabhängig von einander zu befehligen. Diese Option wird sich in diesem letzten Einsatz noch oft als sehr hilfreich erweisen. Das Geschehen splittet sich noch feiner auf: Später hat Pup die Aufgabe, zu entscheiden, wo und wie das Entry Team das Gebäude stürmt. Abhängig von seiner Wahl geht dieser Call-Up dann unterschiedlich aus.

Doch zuerst zur Alarmmeldung: Terroristen, die zur Terrorgruppe „Northern Forty Militia" gehören, haben den Hauptsitz der Firma Eastman unter Beschlag genommen und den Inhaber, Ron Eastman, als Geisel einbehalten. Was sie damit bezwecken wollen, weiß niemand. Klar ist nur eins: Diese Jungs sind äußerst brutal und gefährlich.

Als Pup eintrifft, sieht er Rooker vor dem SWAT-Van stehen. Der Sergeant erzählt kurz, was vorgefallen ist, bevor er von der Buchhalterin unterbrochen wird. Diese will wissen, was hier überhaupt los ist, doch für lange Erklärungen hat Pup keine Zeit. So beschränkt er sich darauf, aus der verärgerten Frau so viele Informationen wie möglich herauszuholen - auch wenn es schwer fällt. Nach ein paar Fragen merkt die Buchhalterin aber schon, daß sie hier nichts erfährt, und macht sich auf den Weg, um einen von Pups Vorgesetzten zu nerven.
Sergeant Ross bringt daraufhin einen Vorarbeiter an, der Pup Nützliches über das Layout des Eastman-Gebäudes erzählen kann.

Anschließend steht das Briefing an: Rooker fragt Pup, wo die Sturmtruppe seiner Meinung nach das Gebäude betreten sollte. Zur Auswahl steht der Haupteingang an der Gebäudeseite 1 und der Nebeneingang an Seite 2. Dann fragt Rooker, ob

STURMMÖGLICHKEITEN

MÖGLICHKEIT 1	- Seite 1, stealth entrance mit Scharfschützendeckung
MÖGLICHKEIT 2	- Seite 1, stealth entrance ohne Scharfschützendeckung
MÖGLICHKEIT 3	- Seite 1, dynamic entrance mit Scharfschützendeckung
MÖGLICHKEIT 4	- Seite 1, dynamic entrance ohne Scharfschützendeckung
MÖGLICHKEIT 5	- Seite 2, stealth entrance mit Scharfschützendeckung
MÖGLICHKEIT 6	- Seite 2, stealth entrance ohne Scharfschützendeckung
MÖGLICHKEIT 7	- Seite 2, dynamic entrance mit Scharfschützendeckung
MÖGLICHKEIT 8	- Seite 2, dynamic entrance ohne Scharfschützendeckung



Auch als Firmenboß ist man vor Terroristen nicht gefeit...



das Team vorsichtig und schleichend (stealth entrance) oder in einem Schnelldurchgang (dynamic entrance) stürmen sollte, und ob Pup Scharfschützendeckung in der Nähe des Gebäudes für nötig hält. Die verschiedenen Kombinationsmöglichkeiten werden später aufgeführt.
Nun teilt Rooker noch schnell die Teams ein: Sturmteam A besteht aus Carmichael, Denton und Wixell, Team B besteht aus Tello und Pup. Beide Teams stehen unter der Führung von Pup. Bevor der Einsatz losgeht, weist Rooker noch darauf hin, daß für die Gebäuderäumung nur zwei Stunden Zeit zur Verfügung stehen, da die Terroristen wenig später eine Bombe zünden wollen.

Zur Beachtung: Möglichkeit 1 ist der sicherste Weg, diesen Einsatz zu beenden. Bei allen anderen Möglichkeiten wird die Strumtruppe entweder gleich von vornherein getötet, oder für die Reaktionen bleibt sowenig Zeit, daß der Spieler schon selbst ein Computer sein müßte, um so das Spiel erfolgreich zu beenden. Wir haben trotzdem hier alle Möglichkeiten aufgeführt, um dem Spieler zu zeigen, wo er eventuell Fehler bei Möglichkeit 1 machen könnte, wenn er nicht die ganze Lösung liest.

Möglichkeit 1 - Seite 1, stealth entrance mit Scharfschützendeckung

Wichtig ist, daß Pup die Scharfschützen auf die Ecke 1/4 stellen läßt, da sonst die Strumtruppe beim Betreten des Gebäudes auf jeden Fall getötet werden würde. Auch müssen alle Aktionen sehr schnell aufeinander folgen, so daß Abspeichern nach jedem LASH-Befehl zum absoluten Muß wird, wenn man diesen Einsatz nicht tausendmal durchspielen will, bis man sich gemerkt hat, wann welche Aktion kommt.

Das Entry Team begibt sich zur Tür auf Seite 1. Pup befiehlt Carmichael über das LASH, die Tür zu öffnen (Befehl: open door). Diese ist jedoch, was hätte man auch anderes erwartet, verschlossen. Mit dem LASH-Befehl „breach door“ und anschliessend „initiate“ schlägt Carmichael ein Loch in die Glastür, um so von innen aufzuschließen. Nun befiehlt er, die Tür mit dem Spiegel auf eventuelle Terroristen hinter der Tür zu untersuchen (LASH-Befehl: mirror door). Die Luft ist rein, so daß Pup nun erstmals von der Teamsplittung Gebrauch macht: Team A schickt er in die rechte Seite des Raumes, Team B befiehlt er auf die linke Seite (LASH-Befehle: TEAM A right und TEAM B left). Mit dem Befehl „move“ (bei beiden Teams) setzen sich die Anti-Terror-Jungs in Bewegung und stürmen das Foyer des Geschäftshauses.

Im Inneren des Gebäudes angekommen, befiehlt Pup, den Raum auf Terroristen zu untersuchen, also zu clearen (LASH-Befehl: TEAM A clear right und TEAM B clear left). Pups Team B begibt sich also nach links zum Büro. Hier läßt Pup nochmal die beiden Raumseiten säubern, diesmal aber nur von Team B. Der LASH-Befehl hierfür lautet folgendermaßen: „TEAM B clear right“, anschließend „TEAM B clear left“. Nachdem Tello das „Clear“-Handsignal gegeben hat, traut Pup sich, weiter in das Büro hineinzugehen. Er lugt vorsichtig über den Schreibtisch (slice pie) und entdeckt einen ziemlich stark verwundeten Ron Eastman. Über das LASH ruft er gleich Sanitäter herbei (Befehl: hostage down). Dann versucht er, aus dem nur noch mit schwacher Stimme sprechenden Firmenboss irgendwas über die Täter zu erfahren. Doch Eastman kann nur noch erzählen, daß die Terroristen sich noch im Haus versteckt halten. Ungeduldig fordert Pup nach dem Gespräch noch einmal die Sanitäter an. Kurz darauf wird Ron Eastman auch schon von diesen aus dem Büro geschleppt.
Pup dreht sich automatisch um und befiehlt dem Sturmteam B, das kleine Extra-Büro links zu durchsuchen (LASH-Befehl: TEAM B clear left).



Hinter der rechten Ecke sitzt die ganze Gangster-Bande.



Auch hier ist die Luft rein, und so widmet sich Pup der Tür am hinteren Ende des Raumes. Pup befiehlt Carmichael, die Tür einen Spalt zu öffnen (LASH-Befehl: open door). Mit dem Spiegel untersucht Carmichael dann wieder den Bereich hinter der Tür (LASH-Befehl: mirror door) und gibt das „Clear"-Handsignal. Wieder teilt Pup die beiden Entry Teams für verschiedene Seiten ein (LASH-Befehl: TEAM A right und TEAM B left) und startet den Raumsturm mit dem LASH-Befehl „TEAM A move und TEAM B move".

Carmichael, Wixell und Denton stehen vor den Schränken und blicken angespannt die Treppe hinauf. Tello hat sich bei den Schachteln plaziert. Pup befiehlt dem Team A, den Raum zu durchsuchen, das Team B wird dabei Deckung geben (LASH-Befehl: TEAM A clear right und TEAM B cover left). Mit dem „Mirror"-LASH-Befehl dirigiert Pup Carmichael zum Lagergebiet, wo dieser den Raum hinter der Wand mit dem Spiegel untersucht. Dann ist es Zeit, weiter die Treppen heraufzugehen (LASH-Befehl: move). Oben angekommen, untersucht Carmichael die Ecke ganz von alleine mit dem Spiegel, Pup folgt Tello nach oben (linken Richtungspfeil klicken).
Tello deckt Pup, indem er sich hinter den Kisten versteckt hält. Beide warten, bis das Entry Team A zurück kommt. Nun befiehlt Pup ihnen, die Kisten im hinteren Bereich des Raumes zu klären (LASH-Befehl: TEAM A clear). Als sie am hinteren Ende der Schachtelreihe angekommen sind, stoppt Pup sie mit dem „Hold"-Command (LASH-Befehl: TEAM A hold und TEAM B hold). Dann ordert er das Clear-Team A nach rechts, während Team B die Männer covert (LASH-Befehl: TEAM A clear right und TEAM B cover left). Wieder gibt Carmichael das „Clear"-Handsignal. Mit dem „Move"-LASH-Kommando setzt Pup die Jungs wieder in Bewegung, bis sie in der hinteren rechten Ecke stehen. Hier hält er sie wieder mit dem „Hold"-Befehl über das LASH an. Carmichael erhält nun von Pup den Auftrag, die Ecke zu spiegeln (LASH-Befehl: mirror), und dieser gibt das „Suspect"-Handsignal. Die Terroristen sind also gleich hinter dieser Ecke!
Pup hat keine andere Möglichkeit, als sich den Weg frei zu sprengen: Mit dem LASH-Befehl „Flashbang" (nur bei Entry Team A) schmeißt Tello eine Granate. Nach der Explosion stürmen die anderen um die Ecke, Pup sliced noch einmal den pie und folgt ihnen dann.

Tello, Carmichael und Wixell halten die zwei Terroristen, die von der Explosion so aufgeschreckt wurden, daß sie ihre Waffen verloren haben, in Schach. Währenddessen bereitet sich Pup darauf vor, einen weiteren Terroristen zu erschießen, der wenige Sekunden später in der linken oberen Bildschirmecke feuerbereit auftauchen wird. Wenn er gut zielt, liegt der Terrorist gleich darauf am Boden, und das SWAT-Team darf sicher und unverletzt ins Hauptquartier zurückkehren. Pup wird wieder vom Dienst suspendiert und beim nächsten Betreten des Besprechungsraumes wieder ins Team aufgenommen werden. Danach hat er alle verschiedenen Einsätze absolviert und kann das Spiel trotz fehlenden Abspanns mit ruhigem Gewissen beenden, oder auch wieder zum Schußtraining fahren und die Einsätze, wenn auch in einer anderen Reihenfolge, nochmal durchspielen.

Möglichkeit 2 - Seite 1, stealth entrance ohne Scharfschützendeckung

Diese Variante unterscheidet sich von Möglichkeit 1 nur darin, daß das Entry Team beim Versuch, in das Eastman-Gebäude zu gelangen, auf jeden Fall erschossen wird, da die Scharfschützen den Terroristen hinter der Glaswand nicht erschießen können.

Möglichkeit 3 - Seite 1, dynamic entrance mit Scharfschützendeckung

Carmichael stürmt den Raum mit seiner MP5, gefolgt von Denton mit dem Schrotgewehr, hinter diesem Tello wiederum mit einer MP5. Hinter Tello stürmt Pup, ebenfalls mit der MP5 bewaffnet. Wixell bildet das Schlußlicht mit seiner M16. Rooker gibt über das LASH die Information, daß auf Seite 2 ein weiteres Team in einem Flashbang-Sturm das Gebäude erobern wird. Dann gibt er den Befehl zum Stürmen. Pup befiehlt Carmichael über das LASH, die Tür aufzubrechen (LASH-Befehl: breach door). Wenn das nicht schnell genug erfolgt, geht die Granate vom Flashbang-Team hoch, und die Terroristen stürmen zum Haupteingang auf Seite 1, wo sie Pups Team ins Jenseits jagen.

Ansonsten hat Pup nach Rookers „Go!"-Schrei nur wenige Bruchteile einer Sekunde, um den „Initiate"-Befehl über das LASH an Carmichael zu geben und somit das Team ins Gebäude zu hetzen, wo ihn ein Terrorist erschießen wird...

Möglichkeit 4 - Seite 1, dynamic entrance ohne Scharfschützendeckung

Wieder einmal beginnt alles an der Tür. Das Entry Team robbt geduckt zur Tür, um nicht durch das Fenster gesehen zu werden. Mit dem „Door Open"-LASH-Befehl stellt Carmichael - wie immer - fest, daß die Tür verschlossen ist. Pup bereitet die Männer für den Sturm vor, und teilt sie in die verschiedenen Seiten auf (LASH-Befehl: TEAM A right und TEAM B left). Mit dem „Initiate"-LASH-Kommando bricht Carmichael die Tür auf, Denton schmeißt einen Flashbang ins Gebäude, und die Jungs stürmen - und werden von einem Terroristen erschossen.

Möglichkeit 5 - Seite 2, stealth entrance mit Scharfschützendeckung

Auch diese Glastür ist verschlossen, so daß die ersten Schritte denen aus Möglichkeit 1 gleichen. Doch die Teamaufteilung für die Seiten des Innenraumes muß hier genau umgekehrt sein: Team A geht nach links und Team B nach rechts. Innen schickt Pup die Männer dann nach rechts (LASH-Befehl: move right) und folgt ihnen gleich darauf (Richtungspfeil nach vorne). Aber hier hat er keine Chance: Egal, was er nun tut, er wird erschossen...

Möglichkeit 6 - Seite 2, stealth entrance ohne Scharfschützendeckung

Das Team schleicht sich an die Tür heran und wird sogleich erschossen, da die Scharfschützen niemanden decken konnten.

Möglichkeit 7 - Seite 2, dynamic entrance mit Scharfschützendeckung

Das Team stürmt in derselben Reihenfolge und Bewaffnung wie bei Möglichkeit 3. Wieder befiehlt Pup über das LASH, die Tür zu öffnen, und dann einzuschlagen. Nun teilt er die Teams wieder für die Seiten auf und stürmt. Er kann gerade noch Ron Eastman erblicken, bevor er von den Terroristen erschossen wird.

Möglichkeit 8 - Seite 2, dynamic entrance ohne Scharfschützendeckung

Gerade als sich das Team der Tür nähern will, ballert ein Terrorist durch ein Fenster in den oberen Stockwerken und verletzt alle Entry Team-Mitglieder tödlich...



Impressum

Chefredakteur:	Carsten Borgmeier
Redaktion:	EDITORIAL SERVICES Lange Str. 112 27749 Delmenhorst Tel: 04221/9345-0 Fax: 04221/17789 Claas Wolter, Claudia Lux
Art Director:	Michael H. Sichler
Layout:	STYLE OF THE ARTS. Christian Lampe, Helmut Kammerer
Heftproduktion:	Stephan Striegel
Verlag:	Trend- Redaktions- und Verlagsgesellschaft mbH Am Kalischacht 4 79426 Buggingen Tel: 07631/ 1707-65 Fax: 07631/1707-66
Vertrieb:	Michael Denzer Am Kalischacht 4 79426 Buggingen
Anzeigenleitung:	Christian Kaese, EDITORIAL SERVICES
Anzeigenaquise:	Editorial Services Lange Str. 112 27749 Delmenhorst Tel: 04221/120004
Erscheinungsweise:	viermal jährlich
Belichtung:	SKRIPT, Freiburg
Druck:	Realgraphic, Belfort
Verkaufspreis:	DM 9,80
Abo Preis:	DM 35,90 pro Jahr (4 Ausgaben)
Bezugsmöglichkeiten:	Telefon: 0180/555 82 (24 Std. am Tag, 365 Tage im Jahr) Fax: 07631/360-444 T-Online: *PEARL# Schriftlich: Pearl Agency GmbH Am Kalischacht 4 79426 Buggingen

Bestellungen nehmen der Verlag und alle Buchhandlungen im In- und Ausland entgegen. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Datenträger sowie Fotos übernimmt der Verlag keine Haftung. Ebenfalls ausgeschlossen ist die Haftung für die Richtigkeit der Veröffentlichung, trotz jeweils sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion. Die Rücksendung ist ausgeschlossen.

Namentlich gekennzeichnete Artikel geben nicht in jedem Fall die Meinung der Redaktion wieder. Sämtliche Veröffentlichungen erfolgen ohne Berücksichtigungen eines eventuellen Patentschutzes, auch werden Warennamen ohne Gewährleistung einer freien Verwendung benutzt.

Inserentenverzeichnis



BIING!



Sex, Intrigen und Skalpelle

Tips & Tricks für angehende Chefärzte

Letztes Jahr erstürmte ein besonders verrücktes Programm aus deutschen Landen die Hitparaden: Die Krankenhaussimulation BIING! überzeugte nicht nur durch gute Grafik, sondern bot neben einem ausgefallenen Thema auch eine hohe Spieltiefe.
Leider ist dieses Spiel für ungeübte Spieler nicht gerade einfach zu bewältigen. Häufig ist man nach einigen Spieltagen bankrott, oder man ist in der Patientengunst so weit gefallen, daß einem die Kundschaft ausbleibt.
Die Entwickler des Spiels, Olaf Patzenhauer und Holger Gehrmann von reLINE Software, erklären Ihnen hier exklusiv und ausführlich, wie Sie am optimalsten beginnen und Ihre Vormachtstellung auf dem Krankenhaussektor konsequent ausbauen. Zudem erfahren Sie interessante Einzelheiten über den internen Programmablauf, um notfalls auch mal ein bißchen mogeln zu können.



Traumberuf Arzt...

Programmierer-Profile

Olaf Patzenhauer, geboren am 27.05.1961. Spielt für sein Leben gerne Rollenspiele, mag Musik aus den 70er Jahren und ist leidenschaftlicher Manga/Anime-Fan.
Lieblingsspiele: Knights of Xentar, Command & Conquer

Softographie:
FATE-Gates of Dawn (1990), Dynatech (1992), BIING! (1995)

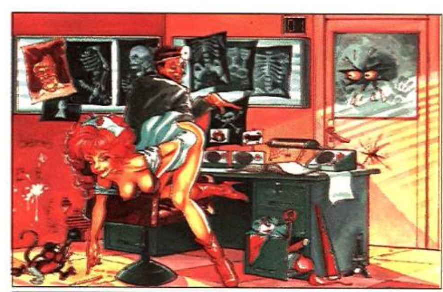
Holger Gehrmann, geboren am 06.05.1968. Großer Fan von Strategiespielen, komponiert und hört Musik aller Stilrichtungen und sammelt Grafiken von Schauspielerinnen.
Lieblingsspiele: Command & Conquer, Adventures von Lucas Arts, Pinball Fantasies

Softographie:
Top Secret (1986), Operation Hongkong (1987), Hollywood Poker (1987), Paint Box (1988), Extensor (1988), Space Port (1988), Hollywood Poker PRO (1989), Oil Imperium (1989), Dyter-07 (1990), Dynatech (1992), Penthouse Hot Numbers deluxe (1993), BIING! (1995)

Die ersten Schritte

Da die ersten Patienten frühestens um 04:00 Uhr kommen, haben Sie einige Spielstunden Zeit, um Ihre Klinik sorgfältig aufzubauen und das richtige Personal einzustellen.
Zunächst überlegen Sie sich, mit welchen Stationen Sie beginnen. Jede hat ihre individuellen Vor- und Nachteile, was sich natürlich stark auf den späteren Spielverlauf auswirkt. Suchen Sie sich erst einmal zwei oder drei Behandlungsräume aus:

Behandlungszimmer allgemein
Bringt zu Beginn des Spiels nicht allzu viele Lümmel in die Kasse, wird aber später unbedingt benötigt, wenn ambulante Behandlungen (Krankenzimmer, OP) durchgeführt werden. Da viele Computerspieler mit einem allgemeinen Behandlungszimmer beginnen, müssen Sie Ihre Preise niedrig halten, damit genügend Patienten kommen.

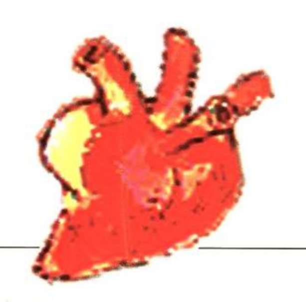


Des Doktors Spielwiese.

Zahnstation
Sie benötigen unbedingt gut ausgebildetes Personal, um nicht zu viele Fehlbehandlungen verbuchen zu müssen. Dafür ist die Zahnstation sehr rentabel. Schon nach kürzester Zeit bereitet Ihnen Ihr Kontostand kein Kopfzerbrechen mehr. Da sich nur sehr wenige Ihrer Konkurrenten an Zahnbehandlungen wagen, werden Sie immer genug Patienten haben. Sorgen Sie aber unbedingt für eine kleine Kapitalreserve, da viele teure Geräte und Apparate angeschafft werden müssen.

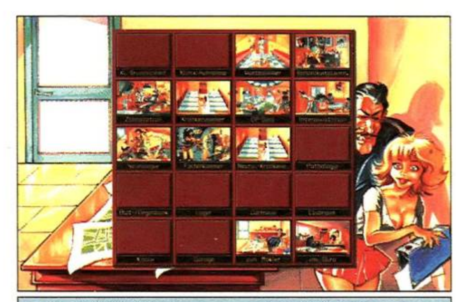


Hier hat der Zahnstein keine Chance...



Biing!


...stellt sich nur die Frage: Wer ist hier bekloppter? Der Arzt oder der Patient?

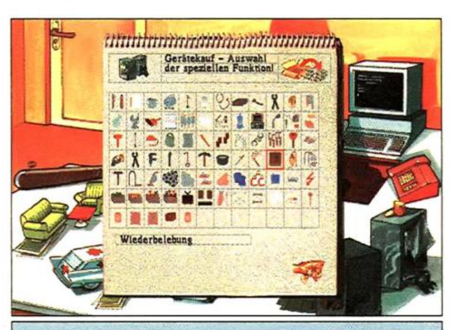

Beim Immobilienmakler – zu schnelle Expansion führt unweigerlich zum Bankrot.t.

Neurologie
Auch die Verrückten wollen behandelt werden. Sie kommen mit den abgedrehtesten Krankheiten zu Ihnen, die sich aber meistens mit einigen wenigen (und sehr preiswerten) Geräten behandeln lassen. Wenn Sie einen halbwegs intelligenten Neurologen einteilen, werden Sie auch selten Fehlbehandlungen beklagen müssen. Auch die Computerspieler erkennen die günstigen Voraussetzungen und beginnen sehr häufig mit einer Neurologie. Halten Sie Ihre Preise daher so niedrig wie möglich! Ohne Sonderangebote werden Ihnen die Kunden ausbleiben.



Je länger eine Stelle ausgeschrieben wird, desto mehr Bewerber melden sich.

Stellen ausschreiben
Bevor Sie sich die ersten Behandlungszimmer kaufen, schreiben Sie die benötigten Stellen aus. Je länger diese nämlich inseriert werden, desto größere Auswahl haben Sie. Wir empfehlen, die folgenden Voraussetzungen für die Mitarbeiter festzusetzen.



In der Verwaltung bekommt man Geräte u. Apparate.

Gebäude mieten
Als nächstes mieten Sie sich ein paar Grundstücke sowie die gewünschten Einheiten. Wenn Sie bisher besonders schnell gearbeitet haben, steigt die Chance, daß Ihre Anschaffungen in der Zeitung erscheinen. Überflüssig zu sagen, daß sich dies positiv auf den Patientenindex auswirkt. Mieten Sie zunächst nur die billigsten Räume an! Die folgende Liste (gegenüberliegende Seite), die Sie für die finanzielle Planung Ihrer Anschaffungen benutzen sollten, zeigt Ihnen die täglichen Mietkosten und den Platzbedarf aller Gebäude. Jede Parzelle kostet 22 Lümmel Tagesmiete. Die Zahl in Klammern zeigt die Gesamtsumme der Tageskosten (Gebäudemiete + Parzellenmiete).

Räume ausstatten
In regelmäßigen Zeitabständen werden stichprobenartig die Einheiten der Krankenhäuser begutachtet und bewertet. Ein totaler Verriß macht sich in der Zeitung natürlich nicht allzu gut, daher empfehlen wir unbedingt, alle wichtigen Räume gleich zu Beginn halbwegs gut auszustatten:

Aufnahme:
☞ Stift (neu), Schreibblock
☞ Zettel aus Lager
Wartezimmer:
☞ Stuhl aus Lager
Behandlungszimmer:
☞ Verbandskasten (klein)
Zahnstation:
☞ Zahnersatzmaterial,
☞ Verbandskasten (klein),
☞ Handfesseln aus Neurologie
Neurologie:
☞ Löffel zum Hypnotisieren

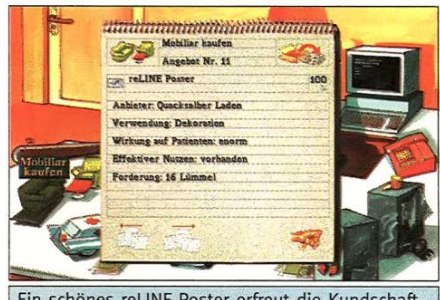
Voraussetzungen für die Mitarbeiter

Klinikaufnahme:	Krankenschwester	Lümmel: 14,	Oberweite: 130,	Ausbildungspunkte: 2
Wartezimmer:	Krankenschwester	Lümmel: 14,	Oberweite: 130,	Ausbildungspunkte: 3
Lager:	Lagerarbeiter	Lümmel: 10,	Leberwerte: 30,	Ausbildungspunkte: 6
Behandlungszimmer allgemein:	Arzt	Lümmel: 12,	IQ: 75,	Ausbildungspunkte: 8
	Krankenschwester	Lümmel: 14,	Oberweite: 125,	Ausbildungspunkte: 7
Zahnstation:	Zahnarzt	Lümmel: 12,	IQ: 80,	Ausbildungspunkte: 8
	Krankenschwester	Lümmel: 14,	Oberweite: 130,	Ausbildungspunkte: 9
Neurologie:	Neurologe	Lümmel: 12,	IQ: 75,	Ausbildungspunkte: 7
	Krankenschwester	Lümmel: 14,	Oberweite: 115,	Ausbildungspunkte: 8



Täglichen Mietkosten und den Platzbedarf aller Gebäude

Klinik-Grundheinheit:		**50 Lümmel,**	**3 Parzellen (116)**
Aufnahme	**Standard:**	**47 Lümmel,**	**1 Parzelle (69)**
	Luxus:	**52 Lümmel,**	**1 Parzelle (74)**
Wartezimmer	**Standard:**	**44 Lümmel,**	**1 Parzelle (66)**
	Luxus:	**48 Lümmel,**	**1 Parzelle (70)**
Lager	**klein:**	**50 Lümmel,**	**3 Parzellen (116)**
	mittel:	**60 Lümmel,**	**5 Parzellen (170)**
	groß:	**75 Lümmel,**	**8 Parzellen (251)**
Behandlungszimmer	**Standard:**	**47 Lümmel,**	**1 Parzelle (69)**
	Luxus:	**54 Lümmel,**	**1 Parzelle (76)**
Zahnstation	**Standard:**	**50 Lümmel,**	**1 Parzelle (72)**
	Luxus:	**57 Lümmel,**	**1 Parzelle (79)**
Neurologie	**Standard:**	**51 Lümmel,**	**1 Parzelle (73)**
	Luxus:	**60 Lümmel,**	**1 Parzelle (88)**
Krankenzimmer	**klein:**	**46 Lümmel,**	**1 Parzelle (68)**
	mittel:	**51 Lümmel,**	**2 Parzellen (95)**
	groß:	**60 Lümmel,**	**3 Parzellen (126)**
Neurologie-Krankenzimmer	**klein:**	**50 Lümmel,**	**1 Parzelle (72)**
	mittel:	**57 Lümmel,**	**2 Parzellen (101)**
	groß:	**66 Lümmel,**	**3 Parzellen (132)**
OP	**Standard:**	**70 Lümmel,**	**2 Parzellen (114)**
	Luxus:	**90 Lümmel,**	**3 Parzellen (156)**
Folterkammer	**Standard:**	**60 Lümmel,**	**2 Parzellen (104)**
	Luxus:	**75 Lümmel,**	**3 Parzellen (141)**
Intensivstation	**Standard:**	**60 Lümmel,**	**2 Parzellen (104)**
	Luxus:	**62 Lümmel,**	**3 Parzellen (128)**
Clubraum	**Standard:**	**50 Lümmel,**	**2 Parzellen (94)**
	Luxus:	**56 Lümmel,**	**3 Parzellen (122)**
Golfraum	**Standard:**	**60 Lümmel,**	**3 Parzellen (126)**
	Luxus:	**65 Lümmel,**	**5 Parzellen (175)**
Garage	**Standard:**	**60 Lümmel,**	**5 Parzellen (170)**
	Luxus:	**75 Lümmel,**	**9 Parzellen (273)**
Küche	**Standard:**	**60 Lümmel,**	**4 Parzellen (148)**
	Luxus:	**75 Lümmel,**	**8 Parzellen (251)**
Blut- und Organbank	**Standard:**	**60 Lümmel,**	**3 Parzellen (126)**
	Luxus:	**85 Lümmel,**	**6 Parzellen (217)**
Pathologie	**Standard:**	**50 Lümmel,**	**2 Parzellen (94)**
	Luxus:	**60 Lümmel,**	**3 Parzellen (126)**



Ein schönes reLINE-Poster erfreut die Kundschaft.

Nachdem etwas Geld eingegangen ist, statten Sie die Räume nach und nach besser aus:

Aufnahme:
☞ reLINE-Poster, mehrere Zettel, mehrere Stifte

Wartezimmer:
☞ 2x PinUp-Wandkalender, 2 Stühle

Behandlungszimmer:
☞ reLINE-Poster, Schwamm und Seife, Desinfektionsmittel, Blasebalg, Handfesseln

Zahnstation:
☞ PinUp-Bild, reLINE-Poster, Schraubzwingen, CD-Player, Kontrollgerät (piepend)

Neurologie:
☞ reLINE-Poster, Statue, Eimer, Handtuch

Sollte in der Zeitung ein negativer Artikel erscheinen, sofort die Ausstattung verbessern!

Kostenschlüssel einstellen

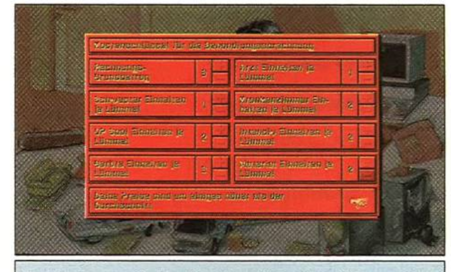
Machen Sie auf keinen Fall den Fehler, den Kostenschlüssel so zu belassen, wie er zu Beginn eingestellt ist! Nach kurzer Zeit geht Ihnen garantiert das Geld aus, um Ihr Krankenhaus zügig ausbauen zu können. Wir empfehlen folgende Starteinstellungen:

☞ **Rechnungsgrundbetrag: 9**

☞ **Arzteinheiten/Schwestereinheiten: 1**

☞ **Krankenzimmer/OP/Intensiveinheiten:** zunächst ohne Auswirkung, nicht verändern, solange man die Räume noch nicht hat

☞ **Geräteeinheiten/Materialeinheiten: 3 o. 2**



Zu Beginn muß der Kostenschlüssel erhöht werden, um genug Lümmel in die Kasse zu bekommen.

Der Patientenindex wird dadurch zwar sinken, doch es besteht deshalb kein Grund zur Panik. Im Normalfall wird man in der Statistik auf den letzten Platz abfallen, sollte aber aufpassen, daß der Wert nicht unter 48,5% abfällt. Nach einigen Tagen muß man jedoch zusehen, durch stetige Preissenkungen langsam in der Rangliste aufzusteigen.

Es kann nicht schaden, von Zeit zu Zeit nachzuprüfen, ob Ihre Preise im Vergleich zur Konkurrenz moderat ausfallen. Das Fenster ganz unten auf der Tafel gibt Ihnen darüber jederzeit Auskunft.

Es kann beginnen

Passen Sie vor 04:00 Uhr alle Gehälter so an, daß im Personalbogen die Anmerkung „Ist zufrieden mit dem Gehalt" erscheint. Am nächsten Tag sind schließlich wieder die nächsten Gehaltszahlungen fällig, und man muß seine Leute ja nicht unnötig mit Geld überschütten.
Nun sind alle wichtigen Schritte durchgeführt, und die ersten Kranken können kommen. Vergessen Sie nicht, das eingestellte Personal früh genug auf die Stationen zu verteilen!



Zufriedenes Personal arbeitet zuverlässig und geht nicht so oft zum Golfspielen.

Krankheiten und deren Behandlung

Damit Sie nicht zu viele Fehlbehandlungen durchführen, haben wir nachfolgend einige Diagnosen und die dazugehörige richtige Behandlung aufgeführt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, daß wir hier aus Platzgründen nicht alle Krankheiten aufführen können.

Allgemeine Behandlungen:

Diagnose:	beste Behandlung:
Phlegma	kräftiger Tritt in den Hintern
Körpergeruch	Säuberung mit Schwamm und Seife
Blinddarmentzündung	stationäre Aufnahme, dann Entfernung des Wurmfortsatzes
Lungenpest	stationäre Aufnahme, dann Transplantation einer neuen Lunge
Tollwut	stationäre Aufnahme, dann aktive Immunisierung mit abgeschwächten Viren
Schürfwunde	Desinfizieren und Verbinden der Wunde, danach Tetanusspritze
Schnittwunde	Desinfizieren, Nähen und Verbinden der Wunde, danach Tetanusspritze
Platzwunde	Desinfizieren, Nähen und Verbinden der Platzwunde, danach Tetanusspritze
Frosch im Hals	trickreiches Entfernen des garstigen Frosches
Amnesie	stationäre Aufnahme, dann ab und zu einen Schlag auf den Schädel
Ekzem	Rezept ausschreiben: 2x täglich mit Salbe einreiben
Knallschaden	Durchblasen der Ohren
Ohrwurm	Extrahieren des Ohrwurms
Hirntumor	stationäre Aufnahme, dann operative Entfernung des Tumors
Scharlach	stationäre Aufnahme, dann injektive Behandlung mit Penicilin
Migräne	Rezept ausschreiben: täglich Kopfwehpillen
Knochenbruch	stationäre Aufnahme, dann Richten und Schienen des Bruches
Siamesische Beulenpest	stationäre Aufnahme, dann injektive Behandlung mit Formaldehyd
Beutelratten im Hirn	stationäre Aufnahme, dann operative Entfernung der Ratten aus dem Kopf
Maulsperre	Verpassen einer kräftigen Ohrfeige
Akuter Klumpfuß	stationäre Aufnahme, dann Amputation und Transplantation eines neuen Fußes
Schrumpfleber	stationäre Aufnahme, dann Transplantation einer neuen Leber
Schwerhörigkeit	intensives Kneifen in die Ohren
Wackelohren	Anlegen und Fixieren der Ohren
Schniefnase	stationäre Aufnahme, dann Transplantation einer neuen Nase
Kater	stationäre Aufnahme, dann operative Entfernung der Miezekatze aus dem Kopf

Biing!



Nur die richtige Behandlungsmethode führt zum Erfolg.

Fast jede Kostenschlüsseländerung zieht einen Zeitungsartikel nach sich, der sehr große Auswirkung auf den Patientenindex hat. Daher sollte er nicht öfter als zweimal am Tag geändert werden. Die beste Taktik: Zu Beginn die Rechnungen hoch ausstellen und dann täglich einmal die Preise senken (positiver Zeitungsartikel). Die letzten Patienten kommen um spätestens 19 Uhr. Bis dahin muß Ihr Konto die Tageskosten decken können. Falls Ihnen noch Kapital fehlen sollte, können Sie den Kostenschlüssel notfalls kurzfristig erhöhen, um die letzten Kunden richtig zu schröpfen.



Liebeskummer (gebrochenes Herz)	stationäre Aufnahme, dann Transplantation eines neuen Herzens
Bohnen in den Ohren	Extrahieren der Ohrbohnen
Tonband in der Nase	stationäre Aufnahme, dann operative Entfernung des Nasentonbands
Vakuum im Kopf (Hirn fehlt)	stationäre Aufnahme, dann Implantation eines Gehirns
Krawatte zu eng gebunden	Entfernung des zu fest gebundenen Schlipses
Verknotete Gehirnwindungen	stationäre Aufnahme, dann operative Entwirrung der Hirnknoten
Magenverstimmung (freche Milz)	stationäre Aufnahme, dann operative Maßregelung der frechen Milz
Tobsucht	stationäre Aufnahme, dann Vollpumpen mit Beruhigungsmitteln
Redeflut	Zuklammern des Plappermauls
Raucherlunge	stationäre Aufnahme, dann Transplantation einer neuen Lunge
Zahnbehandlungen:	
lockerer Zahn	Zahn ziehen
verlagerter Weisheitszahn	Weisheitszahn ausgraben
kariöser Zahn	Zahn ausboren und verplomben
verfaulter Zahn	Zahn abschleifen, Nerv ziehen, dann Zahn überkronen
Zahnbelag (extrem)	Zerkloppen und Abraspeln des Zahnbelages
tanzende Zähne	Beruhigen und Einschläfern der tanzenden Zähne
Vorderzähne schief	Geradefriemeln und Klammern der schief sitzenden Zähne
Karnickelsyndrom	Schlag aufs Maul mit einem passenden Gerät
Kaputter Zahn (Stück abgebrochen)	Bruchstelle glätten und Überkronen
Neurologiebehandlungen:	
Brett vorm Kopf	gutes Zureden und Warten, bis es abfällt
Profilneurose	intensives Kneifen in die Ohren
Identitätskrise	stationäre Aufnahme, dann Elektroschocks in der Folterkammer
Eitelkeit	stationäre Aufnahme, dann ständiges Auslachen und Verspotten
Steuertrauma	stationäre Aufnahme, dann Kälteschockbehandlung in der Folterkammer
Video-Cass.-Auswurf-Schleuder-Trauma	stationäre Aufnahme, dann eine normale Schockbehandlung
Paranoia	stationäre Aufnahme, dann eine leichte Schockbehandlung
Saumagen-Syndrom	stationäre Aufnahme, dann eine extreme Schockbehandlung
Werbungsschock	kräftiger Schlag auf den Hinterkopf
Mordlust	stationäre Aufnahme, dann 24 Stunden am Tag Fernsehen
Sektenwahn	Lösen der Probleme durch Hypnose

Biing!

Lachanfall	**Verpassen einer kräftigen Ohrfeige**
Zapperitis	**Anstarren eines unbeweglichen Gegenstands**
Volksmusikwahn	**Eintauchen des Kopfes in einen Wassereimer**
Politikverdrossenheit	**stationäre Aufnahme, dann viele Ohrfeigen**
Verwirrung	**Lösen der Probleme durch Hypnose**
Phantasie (schmutzig)	**stationäre Aufnahme, dann Schläge auf den nackten Hintern in der Folterkammer**
Techno-Wahn	**stationäre Aufnahme, dann Vorspielen von klassischer Musik**
Größenwahn	**stationäre Aufnahme, dann intensives Ignorieren**
Rollenspielwahn	**stationäre Aufnahme, dann intensives Peinigen in der Folterkammer**

Lehrgänge und Erfahrungspunkte

Für jede Handlung, die eine Person ausführt, erhält sie Erfahrungspunkte, die über die Personalbögen im Personalbüro einzusehen sind. Wird eine bestimmte Schwelle an Lehrgangs- und Erfahrungspunkten überschritten, ist sie in der Lage, selbständig zu arbeiten, was Ihnen natürlich viel Mühe erspart.

Hat das Personal genug Erfahrungs- und Lehrgangspunkte, kann es selbständig arbeiten.

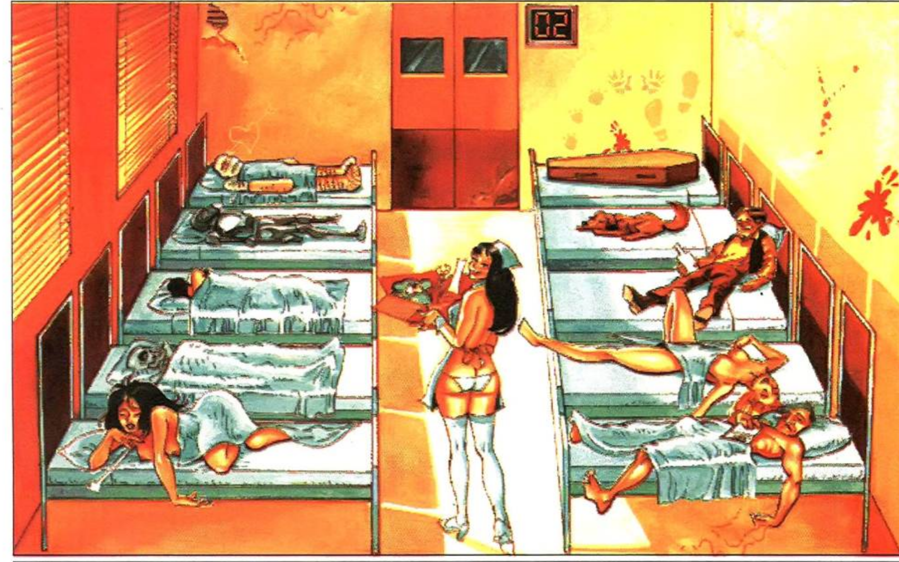
Daher sollten Sie möglichst früh einen zweiten Lagerarbeiter einstellen, damit sie einen auf Lehrgang schicken können. Ein selbständig arbeitender Lagerverwalter erspart Ihnen nämlich das lästige Herumtragen von Geräten und Mobiliar. Sie haben dann mehr Zeit, sich um Ihre Patienten zu kümmern.

Ähnlich gehen Sie im späteren Verlauf mit dem anderen Personal vor. Sollten Sie bereits ein Krankenzimmer besitzen, erhalten die Krankenschwestern besonders viele Erfahrungspunkte hinzu, wenn hier viele Patienten liegen.



Zeitungsberichte beeinflussen die Meinung der Kunden.

Bestandene Lehrgänge sorgen außerdem für positive Zeitungsartikel. Hier sollte man sich kein Beispiel an den Computerspielern nehmen, die ihr Personal nur selten zur Fortbildung schicken.



Ein volles Krankenzimmer erhöht die Erfahrungspunkte der Schwester.

Patientenindex und Rangliste

Die durchschnittliche Meinung aller Patienten zu Ihrer Klinik spiegelt sich im Patientenindex wider. In die Rangliste fließen außerdem das investierte Kapital, Umsatz und laufende Kosten ein.

Faktoren, die den Patientenindex beeinflussen, während sich der Kunde in einer Klinik befindet:

positiv:

- ☞ gut ausgestattete Räume
- ☞ kurvenreiche Schwestern
- ☞ Stripeinlagen der Schwestern
- ☞ kompetente Ärzte
- ☞ niedrige Rechnungen

negativ:

- ☞ lange Wartezeiten
- ☞ schäbig ausgestattete Räume
- ☞ falsche Behandlungsmethoden
- ☞ schlechtes oder gar kein Essen bei stationären Patienten
- ☞ überhöhte Rechnungen



Weitere Tips:

Wenn Ihnen am Ende eines arbeitsreichen Tages ein paar Lümmel fehlen, aber keine Patienten mehr kommen, können Sie

☞ **nicht benötigtes Mobiliar verkaufen**
(und hoffen, daß es jemand kauft)

☞ **wenn Sie eine Küche haben:**
Verpflegung verkaufen

☞ **wenn Sie Gebäude oder Grundstücke gekauft haben:**
verkaufen und am nächsten Tag anmieten

sollten Sie spätestens am nächsten Tag gleichziehen. Dies gilt für alle Räume. Wenn man mit dem Ausbau weit in Rückstand geraten ist, werden immer weniger Patienten kommen, was automatisch zur Pleite führt. Kann man aus finanziellen Gründen bei der Erweiterung nicht mehr mithalten, so wurden bereits grundlegende Fehler zu Beginn des Spiels gemacht. Nach 14-18 Tagen sollte man von jedem Raum mindestens eine Einheit besitzen. Der Raumausbau muß sorgsam überdacht werden. Die Anschaffung einer zweiten Zahnstation zum Beispiel sollte man erst in Betracht ziehen, wenn das Wartezimmer permanent überfüllt ist. Morgens kommt es oft zu einem kleinen Stau, der aber gegen Mittag etwas abebbt.



Hier werden die Patienten gut versorgt.



Viele Konkurrenten mußten bereits Konkurs anmelden.

Auch wenn ein Patient zu Hause ist, wird dessen Meinung beeinflußt:

☞ wenn sich eine Behandlung als Erfolg oder Mißerfolg herausstellt
☞ durch Werbeaktionen



Ein ruinierter Ruf läßt sich durch aufwendige Werbeaktionen aufbessern.

Fast alle Zeitungsberichte haben eine große Auswirkung auf den Index-Wert:

positiv:
☞ Preissenkungen
☞ Formel Krank-Siege
☞ gut ausgestattete Räume (Krankenhaustester)
☞ bestandene Lehrgänge
☞ gut ausgebildetes Personal
☞ gutes Essen
☞ günstige Preise

negativ:
☞ Todesfälle
☞ Preiserhöhungen bzw. Preis-Chaos
☞ Rechnungsrekorde
☞ mißlungene Behandlungen
☞ überhöhte Preise
☞ schlechtes Essen

Manchmal kommt es vor, daß ein stationärer Patient selbst nach einem langen Krankenzimmeraufenthalt nicht gesund wird und Sie somit nur Geld kostet. Dies ist ein untrügliches Zeichen dafür, daß der behandelnde Arzt eine falsche Behandlung angeordnet hat. In diesem Fall empfiehlt es sich, den Patienten durch Anklicken des „Behandlung abbrechen"-Icons auf dem Patientenbogen herauszuwerfen. Dies wirkt sich allerdings katastrophal auf den Patientenindex aus, zudem diese Leute oft nach dem Hinauswurf das Zeitliche segnen.
Speichern Sie häufig ihren Spielstand! Wenn ein Tag nicht zu Ihrer Zufriedenheit gelaufen ist oder Sie einen schlimmen Fehler gemacht haben, können Sie es dann noch einmal probieren.
Spielen Sie nicht zu vorsichtig! Sobald sich z.B. ein anderes Krankenhaus ein Krankenzimmer einrichtet,



Diese Klinik ist schon bestens ausgerüstet.



Die Garage verursacht hohe Kosten und sollte daher erst sehr spät angeschafft werden.

Die Garage verursacht nur Kosten, aber keinerlei Einnahmen. Daher empfiehlt sich die Anmietung erst dann, wenn man bereits über alle anderen Einheiten verfügt und die Tageskosten locker einspielt. Der Nutzen der Garage liegt ausschließlich im Werbebereich. Gewonnene Rennen oder WM-Titel erhöhen den Patientenindex enorm.



Biing!



Beim Formel Krank-Rennen zählen nur Siege

Es ist besser, die Preise häufiger geringfügig zu verringern (und zwar zwischen 5.00 und 18.00 Uhr), damit ein positiver Zeitungsartikel erscheint. Will man eine zweite Preissenkung durchführen, unbedingt so lange warten, bis der Artikel der ersten wieder aus der Zeitung verschwunden ist.

Hat man Probleme mit vielen Fehldiagnosen, weil ein Arzt oder eine Krankenschwester schlecht ausgebildet ist, kann man dies durch Geräte mit hoher Effektivität ausgleichen, z.B.

- ☞ CD-Player
- ☞ Kontrollgeräte
- ☞ Farbfernseher
- ☞ Medizinbälle
- ☞ Prince Charles-Plastikohren

Wenn die ersten OP's gemietet werden, kommen kurz danach die ersten Blutspender. Kaufen Sie unbedingt auch eine Blut- und Organbank, da den Spendern ansonsten das abgezapfte Blut vor die Füße geschüttet wird. Überflüssig zu sagen, daß Sie diesen Patienten nie wieder sehen werden.

Wenn Sie eine Blut- und Organbank haben, sorgen Sie unbedingt dafür, daß eine Schwester eingeteilt und Blut eingelagert ist. Ansonsten sterben die Patienten im OP wie die Fliegen.

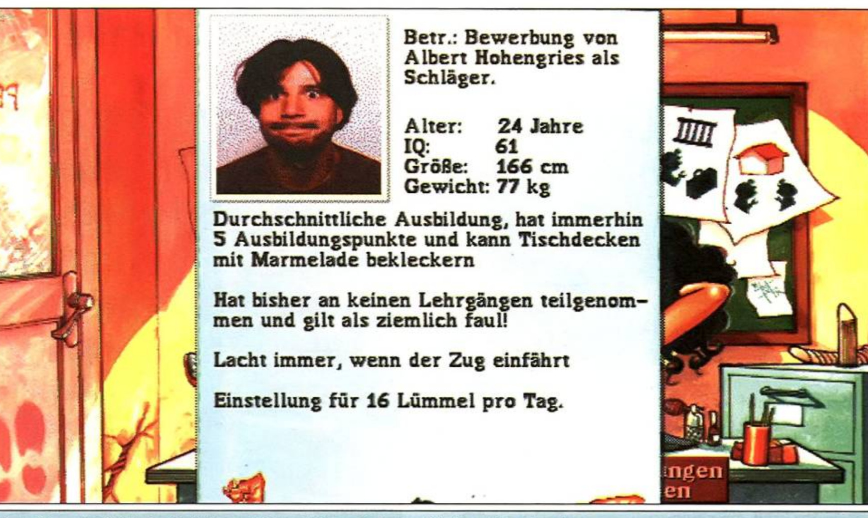
Kleiner Mogeltrick: Sollten Sie abends in Geldnot geraten, verkaufen Sie Ihre Blutkonserven einfach zu drastisch überhöhten Preisen. Falls Sie keine Vorräte haben, kaufen Sie vorher billig Blut an - der Trick funktioniert trotzdem. Das Programm hat allerdings eine eingebaute Schutzfunktion, die die Anwendung auf ein bis zweimal pro Tag beschränkt.

(Nachteinsätze) unbedingt vermeiden, bevor die Schläger gut ausgebildet sind.

- ☞ Übrigens: Je besser das eigene Personal ausgebildet ist, desto besser kann es sich gegen gegnerische Anschläge verteidigen.

- ☞ Setzen Sie Ihre Schläger hauptsächlich tagsüber ein

Spätestens am vierten Tag einen Koch einstellen und sofort auf einen Lehrgang schicken! Schließlich sollen Ihre Patienten später ja nicht nur Boh-



Schlecht ausgebildete Schläger können dem Ruf der Klinik sehr schaden

Der Einsatz von Schlägern an den ersten Tagen ist nicht unbedingt ratsam. Stellen Sie etwa am zweiten Tag einen ein, aber schicken Sie ihn zunächst auf einen Lehrgang! Im weiteren Spielverlauf kann man sich mit einigen Schlägern zusätzliche Patienten besorgen, wenn die Wartezimmer leer sind. Anschläge gegen das Personal der Konkurrenz

nensuppe oder Speck-Kartoffeln vorgesetzt bekommen. Die Ärzte gehen spätestens am dritten Tag auf den Golfplatz. Sorgen Sie daher rechtzeitig für gut ausgebildetes Ersatzpersonal, oder richten Sie, falls Sie bereits genug Lümmel auf dem Konto haben, einen Golfraum ein.
Jeder Arzt spielt für sein Leben gern Golf, am liebsten zusammen mit schönen Krankenschwestern.

Richtet man einen Clubraum ein, damit das Personal zur Mittagszeit in der Klinik bleibt, müssen Sie diesen unbedingt gut ausstatten (z.B. mit einem reLINE-Poster) oder ihn mit üppigen Krankenschwestern besetzen. Ansonsten gehen Ihre Leute zur Mittagspause trotzdem außerhalb essen.

Der Clubraum muß gut ausgestattet sein - das Auge ißt schließlich mit

Noch Fragen?

Die eingefleischten BIING!-Fans unter Ihnen möchten sicherlich noch mehr erfahren, als hier geschrieben werden kann. Bei der Firma Magic Bytes ist ein ausführliches BIING!-Tips & Tricks-Heft erhältlich, in dem Sie wirklich alles nachlesen können, was man über das Spiel erfahren kann.

DIE GEHEIMNISSE DES MEISTERS LU

Enthüllt von Spieledesigner Lee Sheldon

Lee Sheldon, seines Zeichens Spieledesigner bei der kanadischen Spielefirma Sanctuary Woods und als solcher verantwortlich für das Adventure „Das Rätsel des Master Lu" gibt in „PC Highscore" höchstpersönlich wertvolle Tips.

Laßt uns nun Robert Ripley, den wahren Weltreisenden und Sammler des Ungewöhnlichen, in seinem fantastischsten Abenteuer treffen...



Der Held des Spiels: Robert Ripley.

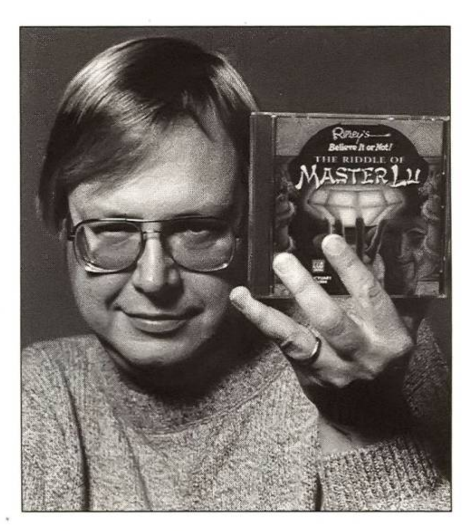
Zu Beginn des Abenteuers erhält Ripley einen Brief von einem Baron „von Seltsam", in dem die Wunder der Grabstätte des Ersten Kaisers beschrieben sind. Ripley befindet sich in Ägypten, wo er versucht, einen Archeologen namens Dr. Twelve ausfindig zu machen, der in dem Brief des Barons erwähnt ist und der ein Kenner auf dem Gebiet des Ersten Kaisers Chin Shi'huang di sein soll. Aber Ripley ist nicht der einzige, der sich dafür interessiert. Zwei angeheuerte Schläger (Kuang und Shen Guo) planen, seine Notizen und seine Tasche zu stehlen und ihn dann zu töten. Glücklicherweise wird er von der sprechenden Statue von Menon beschützt, die ein Wunder aus vergangenen Zeiten ist.

Als Kuang und Shen Guo nichts in der Tasche finden, folgen sie Ripley und seiner Freundin Mei Chen zurück bis nach New York an Bord der Hindenberg. Dort durchwühlen sie Ripleys Büro, und lassen seinen Geschäftsteilhaber Feng Li der freundlichen Zuwendung einer fünfzehn Fuß großen Kobra. Hier haben Sie die erste Chance, Ripley zu helfen! Es ist Eile geboten, denn Ripleys neues Museum der Merkwürdigkeiten bringt noch nicht so viel Geld ein.

Tip: Shen Guo meint „Hund" in der Mandarin-Sprache. In Hollywood gibt es den Ausdruck „schwerer Hund". Das ist weder der wichtigste, noch der zweitwichtigste Schurke. Wenn die bösen Jungs in die Stadt reiten, spricht nur der wichtigste Schurke. Die anderen Schurken plündern und verwüsten. Die „schweren Hunde" müssen dann die Hunde vor Ort rausschmeißen.

Es geht das Gerücht um, daß die Eindringlinge im Grab des Ersten Kaisers unter dem kaiserlichen Siegel begraben seien? Dieser starke Talisman kann dazu benutzt werden, China zu vereinen, zum Guten oder zum Bösen. Außerdem bemerkt Ripley, daß er der einzige ist, der in der Lage wäre, die mysteriösen Gangster, die versucht haben ihn und Feng Li zu töten, zu stoppen. Er ist also dazu bestimmt, alles zu tun, um sie zu stoppen. Aber wie?

Tip: Das kaiserliche Siegel war ein so starkes Symbol, das, wenn man es anstarrte, für jeden außer dem Kaiser und seinen engsten Beratern den sofortigen Tod bedeutete.



Der Grabarchitekt war ein Weiser am Hof des Kaisers, sein Name war Meister Lu. Der Kaiser schickte Lu vor 1200 Jahren um die Welt, um das ewiges Leben versprechende Elixier zu finden. Seitdem weilen weder Lu noch der Kaiser unter uns, die Suche ist also nicht erfolgreich gewesen. Aber Lu lernte dabei verschiedene Sprachen der alten Welt, Sprachen, die er dazu benutzte, sein Rätsel zu erstellen.

Lu träumte von einem Tag, an dem die ganze Welt in Frieden und Harmonie vereint sein würde. Erst dann kann ein kraftvolles Objekt wie das kaiserliche Siegel wieder Macht ausüben. Um dieses zu sichern, wurde der innere Platz des Kaisers und des Siegels mit einer Kombination aus verschiedenen Sprachen von entfernten Ländern dieser Welt verschlüsselt. Die Kombination wurde auf einen Stein in der Klassikhalle der kaiserlichen Schule in Peiping eingraviert.



So sieht ein Hot-Dog-Stand in China aus...

Riddle of Master Lu

Also ist Ripleys erster Halt in Peiping, wo er hofft, selbst die Tafel des Meisters Lu zu sehen. Unglücklicherweise sind die Priester, die sie bewachen, nicht besonders gut auf Fremde zu sprechen, da schon mehrmals versucht worden ist, diese zu stehlen. Also muß Ripley ein Geschäft abschließen. Wenn er einen bestimmten Schlüssel ausfindig machen könnte, einen Schritt um die Tafel zu übersetzen, wird er sie zur Halle bringen. Mei Chen hat vor, in Peiping zu bleiben, um ein Visa zu bekommen, damit er in die Sian Provinz reisen kann, wo das kaiserliche Grab unter einem künstlichen Berg begraben liegt.

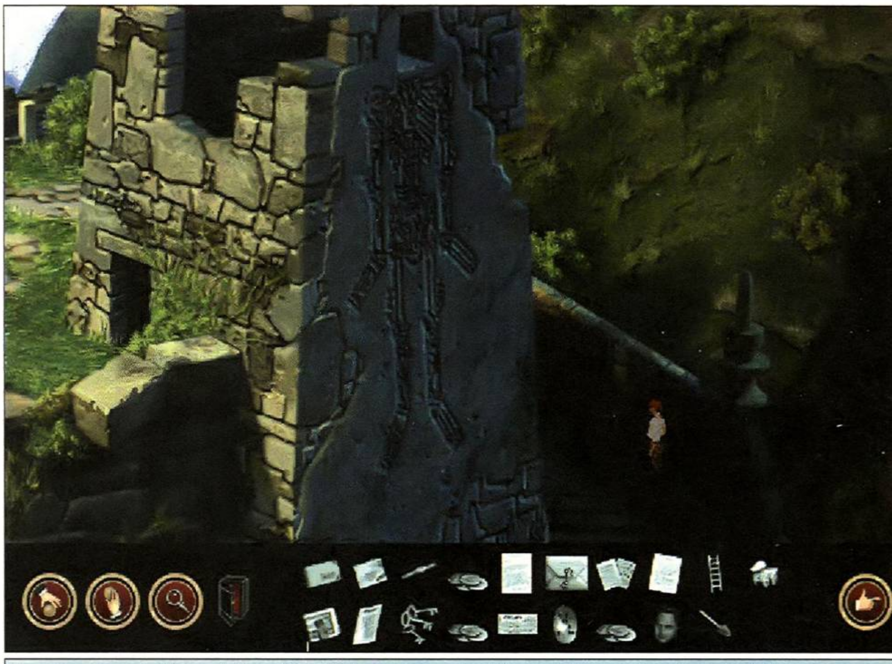
Tip: Die Händlerstände auf der Straße können interessant sein, falls man nicht weiterkommt, diesen Platz kann man jedes Mal besuchen, wenn man nach Peiping zurückkommt. Dort findet man alles, was ein Abenteurer in einem Spiel benötigt! Unglücklicherweise ist der Bewacher der Stände niemals dort. Die Beschreibung der Laterne, die das „Labyrinth der verwinkelten kleinen Passagen" beleuchtet, ist eine Andeutung zum früheren Text-Abenteuer ZORK.

Von Peiping aus macht sich Ripley auf den Weg nach Danzig, wo er hofft, den Baron von Seltsam zu treffen. Der Baron machte in seinem Brief eine Andeutung, daß er eventuell den „Schlüssel" zu Lus Tafel gefunden habe. Hierzu sollte die Nachrichtentasche im Inventar beachtet werden. Als er in Danzig angekommen ist, erhält Ripley eine Antwort auf einen Funkspruch, den er zu Mei Chens Tante und Onkel in London geschickt hat. Es handelt sich hier um Meis Großmutter in Peiping.

Tip: Alle Schriften auf den Grabsteinen des Schloßfriedhofs sind echt, bis auf eine Ausnahme. Dem Autor muß es leid getan haben, als er diesen während eines Schriftstellertreffens in letzter Minute hinzugefügt hat.

Zu seinem Unglück muß Ripley feststellen, daß der alte Baron gestorben ist. Aber dessen Sohn zeigt sich sehr kooperativ indem er Ripley Zugang zu den Papieren des alten Barons in dessen Spieleraum verschafft. Er hat auch eine Bitte: Ripley soll im Gegenzug den berühmten Romanov-Smaragden finden, der irgendwo im Haus versteckt ist. Allerdings scheint dieser verflucht zu sein.

Tip: Ripley hatte mal ein längeres Gespräch mit dem jungen Baron; der Spieler kann nach Peru, zu den Oster-Inseln oder Sikkim gehen. Es ist nicht nötig, den Smaragden sofort zu finden. Aber wenn Sie ihn finden, müssen Sie auf ein kompliziertes Puzzle meines Ko-Designers vorbereitet sein. François hat eine Art zu konstruieren, die Sie einige Qualen kosten wird. Immer wenn ich Ripley sagen ließ, „Baron, du bist ein merkwürdiger Typ", sah ich François anstelle des Barons.



Nur einen großen Hasen haben die auf den Oster-Inseln nicht aus Stein gebastelt. Gemein!!!

Es ist hilfreich, 4 Dinge zu wissen, wenn Sie im Labor angelangt sind:

1) Alles wird zweimal benutzt.
2) Für den ersten Teil des Puzzles (um den Smaragten zu finden) müssen Sie Luft benutzen.
3) Für den zweiten Teil (um den Panzer schrank zu öffnen) Wasser benutzen.
4) Die Buchstaben TI XE bedeuten das englische Wort „exit" (Ausgang).

Weil Ripley über den Tod des alten Barons mißtrauisch geworden ist, sendet er dem Chef der Danziger Polizei eine Nachricht. Er schickt auch einen Funkspruch zu Professor Menendez in Peru, das ist der Mann, der den Brief über Mocha Moche geschrieben hat. Dieser ist im Labor des Barons gefunden worden.

Wenn Sie aus dem Labor herauskommen ist Mocha Moche auf der Liste mit den möglichen Zielen hinzugekommen. Während Ihres ersten Besuchs in Lima sollten Sie eine Rundfahrt mit dem Büroangestellten buchen. Sie benötigen nämlich einen Führer, um die Stadt zu verlassen. Wenn Sie aber zu Besuch zurückkommen, gehen Sie durch die Tür.
Der Tod des alten Barons und der Mord an Menendez sind im Grunde Lapalien. Der alte Baron starb eines natürlichen Todes und dank des Romanov Smaragdes (er ist letztendlich greifbar) wird Menendez Mörder für sein Verbrechen bestraft.

Tip: Falls Ripley nicht genug Eigenartigkeiten nach New York schickt, wird er eventuell verhaftet, da er dann seine Schulden nicht zahlen kann. In der ersten Ausgabe des Spiels kommt es so zum Ausdruck, daß Ripley ohne Erklärung ermordet wird. Ich kann mit Sicherheit sagen, daß der Staat New York niemanden wegen Schulden ermordet. In Wirklichkeit ist Ripley mit einem Mörder in eine Zelle gesteckt worden, und von dem ist er dann getötet worden. Diese Information ist aus der ersten Version herausgenommen worden, und wurde in den späteren Versionen korrigiert.

Geheimnis: Ein weiterer Fehler in den ersten Spielversionen war die Art, wie die Urne außerhalb des Barongrabes und innerhalb des Vorratskellers der chinesischen Kleinbauern benutzt wird. Die Antwort verweist nur auf Urnen innerhalb des kaiserlichen Grabes, die mit brennendem Öl gefüllt sind, aber irgendwie bekamen diese einen allgemeingültigen Charakter während des Spiels.



Wenn Ripley die Skulptur im Observatorium skizziert hat, haben Sie die Mission Mocha Moche vollendet. Danach kann Ripley an der Aussenseite des Turms an einer Kletterpflanze nach draussen gelangen. Dies ist einer der besseren „Tode!"



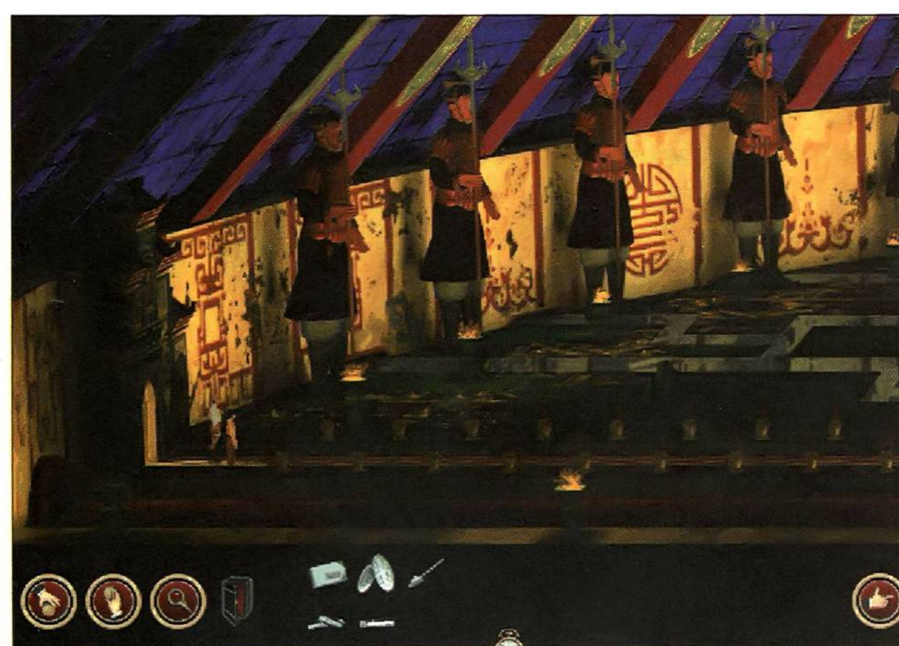
Laßt uns Ripley nun auf den Oster-Inseln aufsuchen, wo er erfährt, daß Dr. Twelvetress definitiv KEIN Mann ist... Sprechen Sie mit der alten Frau, die Sie dort treffen werden. Gut zuhören, dann werden Sie erfahren, was auf der Insel zu tun ist.

Tip: In diesem Spiel ist es wichtig, mit Menschen zu sprechen. Das Script war 844 Seiten lang, das meißte davon sind Dialoge. Dieses soll ein Wink für die gesamte Geschichte sein.
Tip: Das Universum des Spiels ist dynamisch und verändert sich ständig. Immer wenn Sie Kuriositäten oder Cartoons zurück zum Museum schicken, sollten Sie zurückkehren um zu sehen, ob Feng Li sie auch aufgestellt hat. Genauso sollten Sie, wenn die Missionen Oster-Inseln, Danzig und Sikkim erledigt haben, zurückgehen um zu sehen, was sich seit dem letzten Besuch ereignet hat.

Wenn Sie auf den Oster-Inseln das Sehvermögen des Beobachtenden Gottes und die Ehre des Ahnen der alten Frau wiederhergestellt haben, werden Sie Hilfe von Dr. Twelvetress benötigen um das Geheimnis des Vorfahren zu erfahren. Wenn Ripley und Dr. Twelvetress herunterfallen, beobachten Sie gut, was aus ihren Hosentaschen herausfällt! Aber vorsichtig mit ihren Kleidern! Es schickt sich nicht für einen zivilisierten Abenteurer, sie zu zerreißen!

Wenn Sie die „Rongorongo-Tafel", die Dr. Twelvetress gesucht hat, gefunden haben, sollte Ripley sich beeilen, ihr die gute Nachricht zu erzählen. Doch da sind wieder Kuang und Shen Guo! Und das ist keine Art, eine Archeologen-Lady zu behandeln! Drehen Sie die Hütte zu einer Falle, das lenkt die bösen Jungs ab, und dann sehen Sie schnell zu, daß Sie herauskommen.

Tip: Die Explosion ist in 3D wiedergegeben. Kuang (er war früher mal Turner in der Schule) und Shen Guo (ein Weltklasse-Volleyballspieler) wurden auf die Matten geschleudert. Wir montierten an Kunags Hut und Taschentuch Drähte und ziehen sie in entgegengesetzte Fallrichtung heraus. Dasselbe taten wir mit Shen Guos Hut, so daß es aussieht, als passiere es durch die Explosion. Unglücklicherweise ist die Explosion so spektakulär, daß kaum jemand Notiz von dem Drumherum nimmt.



Ob die Herren in groß wohl was bewachen?

Wenn Si Dr. Twelvetress befreit haben und Ripley letztendlich ihr Interesse geweckt hat, dann haben Sie die Oster-Inseln „gelöst". Laßen Sie uns auf die Himalayas zusteuern, und danach auf Sikkim...

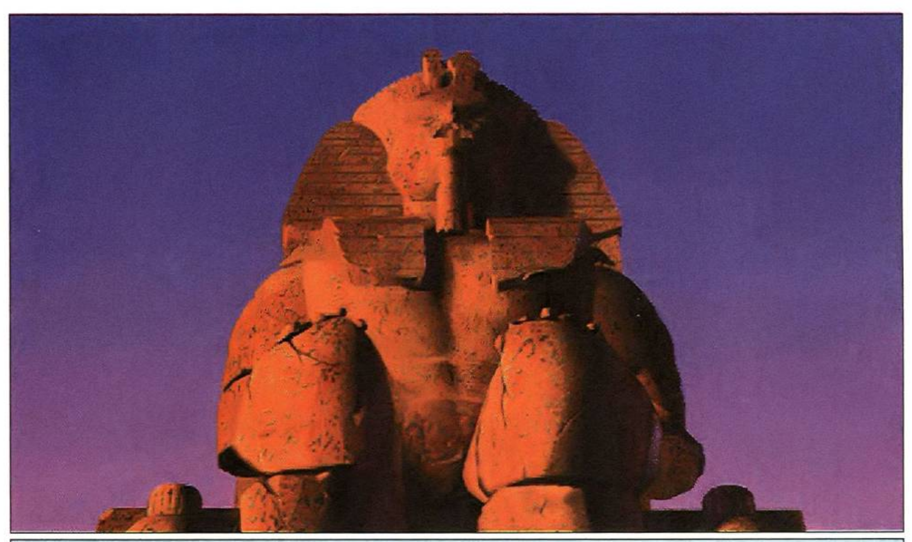
Nehmen Sie eine Broschüre aus den Gebetsmühlen, bei dem lokalen „Pikfein-Express-Büro" auf. Diese „Pikfein-Express-Büros" sind überall, nicht wahr? Steuern Sie dann auf den ungewöhnlichen Tempel des versteckten Weges zu. Beobachten Sie den Tempelwächter so aufmerksam, wie Sie dann auch zu ihm sprechen!

Tip: Das logische Puzzle, in dem fünfzehn Mönche vorkommen, ist nicht so trickreich, wie es zuerst erscheint. Es kann durch mehrere Versuche und Irrtümer gelöst werden.

Sie finden einen Weg, d. h. ein riesiges Labyrinth neben dem Tempel. Ripley muß in dessen Zentrum gelangen, und dann mit Hilfe einer Leiter in den Raum, der sich oben im Tempel befindet, hineinsehen, aber nicht eintreten.

Tip: Das Labyrinth hat 99 Räume. Wenn ich ein größeres Stück Papier gehabt hätte, wäre es noch größer geworden! Aber wenn Sie ein Labyrinthen-Schwächling sind und nicht um die beiden Merkwürdigkeiten, die man in den kleinen, verwinkelten Passagen finden kann kümmern, dann tippen Sie bei gedrückter Steuerungs-Taste Die Buchstaben LEE ein. Das wird Sie direkt ins Zentrum bringen. Steuerung Lee...Als wenn das möglich wäre...

Ein Blick in Ripleys Tagebuch wird enthüllen, daß er nun alle notwendigen Skulpturen hat, um die Tafel in der Klassik-Halle zu übersetzen, aber wo ist der „Schlüssel" des Barons? Wenn Sie ihn noch nicht gefunden haben, müssen Sie nach Danzig zurückkehren, wo Sie Wolf dazu bringen müssen, das Grab zu öffnen. Lassen Sie sich nicht davon irritieren, daß er ein alter Mann ist. Mit der Hilfe von Feng Lis kleinem Lieblingsfreund werden Sie es schaffen, daß der Baron sich aus seinem Grab erhebt. Dann wird Ripley alles finden, was er braucht, um Lus Rätsel zu lösen.



Bei dem Viech darf man sich nicht unter den Fuß stellen...

Riddle of Master Lu



Jetzt buchen Sie den nächsten Flug nach Peiping. Mei Chen wird die Visa und eine Übersetzung des Sikkimesischen Textes haben. Aber irgendetwas stimmt in der Klassik-Halle nicht. Kuang und Shen Guo haben die Explosion auf den Oster-Inseln überlebt und sind sehr verärgert über Ripley. Kuang wird all die Statuen, für die du so hart gearbeitet hast, an sich nehmen und Shen Guo selbst wird für Ripleys gesamtes Inventar eine Hilfe sein! Hören Sie gut zu, wenn Ripley wieder zurück in New York, mit Mei Chen spricht- sie hat gewisse Fähigkeiten...

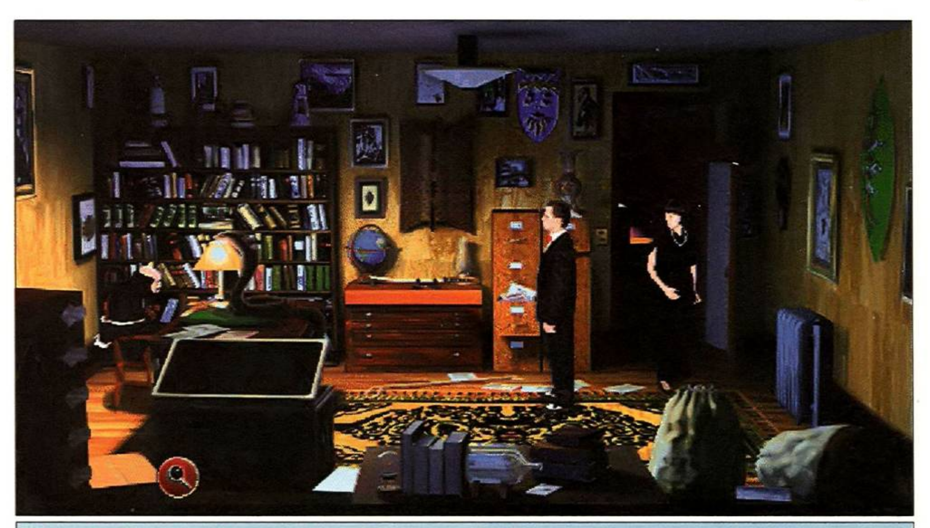
Während Mei Chen Shen Guo ablenkt, benutzt Ripley seinen Kopf anstelle seiner Muskeln um ihn zu besiegen! Mei stößt das Gewehr in eine brennende Kohlenpfanne. Passen Sie bitte auf die Gewehrkugeln auf! Beeilen Sie sich! Trotz ihres Geschicks, wird sie nach und nach von Shen Guo niedergelegt.

Tip: Der Gong ist kugelsicher. Erinnerst Sie sich an all die Detektiv-Filme, in denen der Detektiv einen Bleistift über das Papier reibt, um zum Vorschein zu bringen, was auf der Seite davor stand? Kontrollieren Sie dann den Fußboden in der Nähe der Kohlenpfanne! Dort hat sich etwas gelöst als Mei Chen das Gewehr hineinstieß.

Nun sind Sie fort von der Sian Provinz! Dann müssen Sie im Vorratskeller des Farmers noch ein wenig herumwühlen. Nehmen Sie, was Sie brauchen. Dann wird es Zeit zu erforschen, daß Ripley in seiner Mauer etwas geöffnet hat!

Das Grab des Ersten Kaisers. Sie sind drin! Überprüfen Sie die Übersetzung in dem Tagebuch noch einmal. Ah...so eine große Tür hat bestimmt eine große Kombination; Sie haben aber alles, was benötigt wird.

Tip: Nicht alle Holzbalken fallen von der Decke. Suche Sie einen im Korridor der roten Soldaten, der sich von der Wand gelöst hat. Sie werden ihn bald gebrauchen.



Ob der Typ hinter dem Schreibtisch wohl Kunstsammler ist?

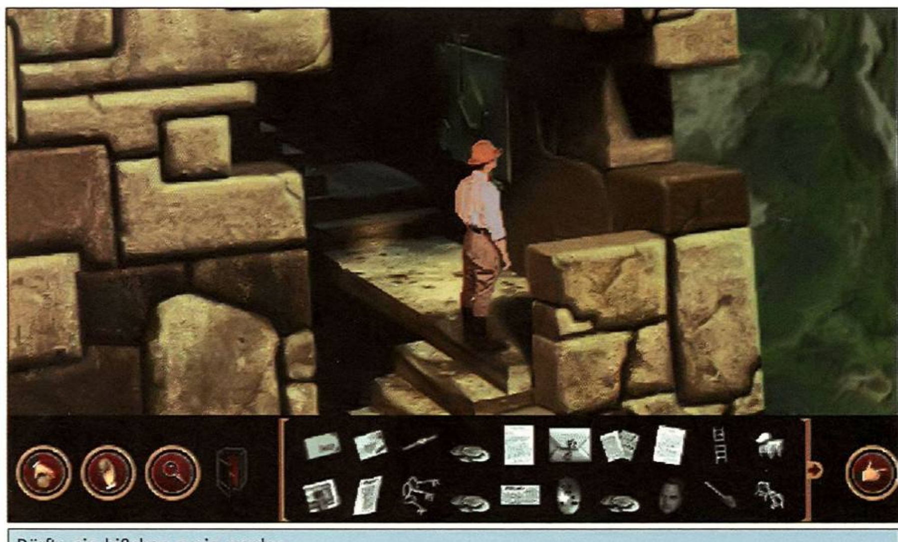
Lieber genau hinsehen, bevor Sie in das gefährliche Grab springen. Dies gilt speziell für den Korridor mit den ungewöhnlichen Löchern in den Wänden und für die Brücke. Es sieht so aus, als ob Kuang den Ratschlag nicht befolgt.

Tip: Um die Brücke sicher zum Überqueren zu machen, brauchen Sie die Schaufel des Farmers. Geben Sie Mei die Kurbel. Wenn Sie sie überquert haben, drehen Sie die Brücke um und nehmen die Kurbel. Das müßte reichen.

Zum Schluß sind Sie bereit für die kaiserliche Grabkammer, Glaub es, oder nicht! Wow! Schauen Sie sich die Größe dieses Platzes an! Wenn Sie die Möglichkeit haben, lassen Sie Ripley bis ans Ende des Kais gehen. Aber wie überquert man diesen Quecksilbersee? Voller Hoffnung hat Ripley schon die beiden Schutzschilder der Statuen genomen, und benutzt sie wie Skier.

Wenn Sie den Quecksilbersee überquert haben, müssen Sie den königlichen See nehmen, O.K.? Bis der „Hauptbösewicht“ seinen letzten Auftritt hat. Er hat seine eigenen Pläne für China und den fernen Osten. Aber mit Meis Hilfe(sie ist gut darin, Gewehre aus den Händen der Leute zu schlagen), werden seine Pläne durchkreuzt,

Tip: Diese Sequenz war als letztes Puzzle gemeint, aber wir meinen, daß der Spieler genug durchgemacht hat, so lassen wir ihn jetzt eine Weile relaxen. Aber nicht Ripley! Wenn er lebend aus dem Spiel herauskommt, schauen Sie sich RIPLEY'S BELIVE IT OR NOT! THE SIBERIAN CIPHER an, in dem Ripley mit einem hungrigen Panter kämpft... in eine Schweizer Bank einbricht, ...sich einen Weg aus einer zusammengebrochenen afrikanischen Mine gräbt...sich aus einer verschlossenen Truhe am Grund eines Seesbefreit... ein Dampfbad mit Josef Stalin nimmt... Wer sagt da noch, es sei ein leichter Job, ein Held zu sein?



Dürfte ein bißchen zugig werden...

Fortsetzung folgt. Bis zum nächsten Ripley Abenteuer. In einem neuem Spiel.

Wer noch mehr Lösungsinfoirmationen und Spieletips zu Riddle of Master Lu sucht, kann sich bestens im offiziellen Clue Book „Das Rätsel des Master Lu“ aus dem NBG Verlag informieren:

Das Rätsel des Master Lu
Autor: Carsten Borgmeier
Verlag: NBG Verlag, Burglengenfeld
Preis: 14,80 DM
ISBN 3-929247-76.3

DIME CITY – TIPS UND TRICKS



Ich wär so gerne Gouverneur...

Zu Beginn des Spiels stellt der ambitionierte Gangsterboss den Trainingsmodus ein, damit er mit den einzelnen Menüs vertraut wird. Zwar ist es in diesem Modus nicht möglich, den Boss umzulegen oder mit der Sekretärin zu flirten, dafür macht man sich aber mit den einzelnen Locations und der Menüführung vertraut.



Eine Mischung aus Al Capone und den Blues Brothers – aber gelungen!

Die Personalfrage:

Am ersten Tag begibt sich der Spieler ins Personalbüro und heuert dort Mitarbeiter an.
Am besten nur Spezialisten, Profis und Gurus in allen Gattungen.



Sodann geht man in das Schutztruppenmenü, um den Trainingsmodus des Actionparts auszuprobieren. Empfehlenswert sind die neckischen Gesellen mit den Granaten, also die Menschen, die keine sichtbaren Waffen in der Hand halten. Mit deren Hilfe lassen sich auch mehrere Gegner, die näher beieinander stehen, gleichzeitig ausschalten. Wenn diese wackeren Burschen nicht mehr zur Verfügung stehen, weil sie abgeschossen wurden, sollte man die Leute mit den Maschinengewehren einsetzen.

Grundsätzlich kann man die Leute wie folgt auswählen:
Die Leertaste drücken, dadurch wird die zur Zeit gewählte Person abgeschaltet und der Spieler kann im Scenario scrollen. Wenn er eine Spielfigur, die er steuern möchte, lokalisiert hat, muß er diese mit der linken Maustaste anklicken. An einem Pfeil über der Figur erkennt er dann, daß diese ausgewählt wurde. Diese Figur kann nun durch die Räume gesteuert werden. Trifft sie auf Gegner, klickt der Spieler diese mit der rechten Maustaste an und wartet das Ergebnis ab. Manchmal ist es je nach eingesetzter Waffe erforderlich, die Gegner mehrfach anzuklicken. Wenn Sie den Actionkampf oft genug trainiert haben, schließen Sie den Tag mit dem Uhrsymbol im Hauptmenü ab und schalten auf den nächsten Tag um.

An den nächsten fünf bis acht Tagen gleichermaßen verfahren, also nur Personalbüro betreten und Spezialisten, Profis und Gurus anheuern. Hat der Spieler auf diese Weise genügend Leute gesammelt, empfiehlt es sich, mit mindenstens sechs Typen, vornehmlich Killer, Sprengstoffspezialisten und Gangster, sein Hauptquartier abzusichern. Danach sollte man ins Aktivitätenmenü gehen und sich in ein oder zwei Stadtteilen, möglichst Vergnügungs- und Geschäftsviertel, große zusammenhängende Blöcke aussuchen und mindestens in jeweils einem dieser Blöcke Schutzgelderpressung und Prostitution betreiben. Die Blocks sind jeweils lukrativer, wenn die beteiligte Anzahl der Menschen hoch ist.



Hierbei ist es erst einmal uninteressant, ob man das geforderte Optimum an Leuten einsetzt oder nicht. ImVerlauf des weiteren Spieles sollte man dieses Optimum aber irgendwann erreichen, wobei auch Leute mit niedrigerem Erfahrenswert wie Anfänger eingesetzt werden können.

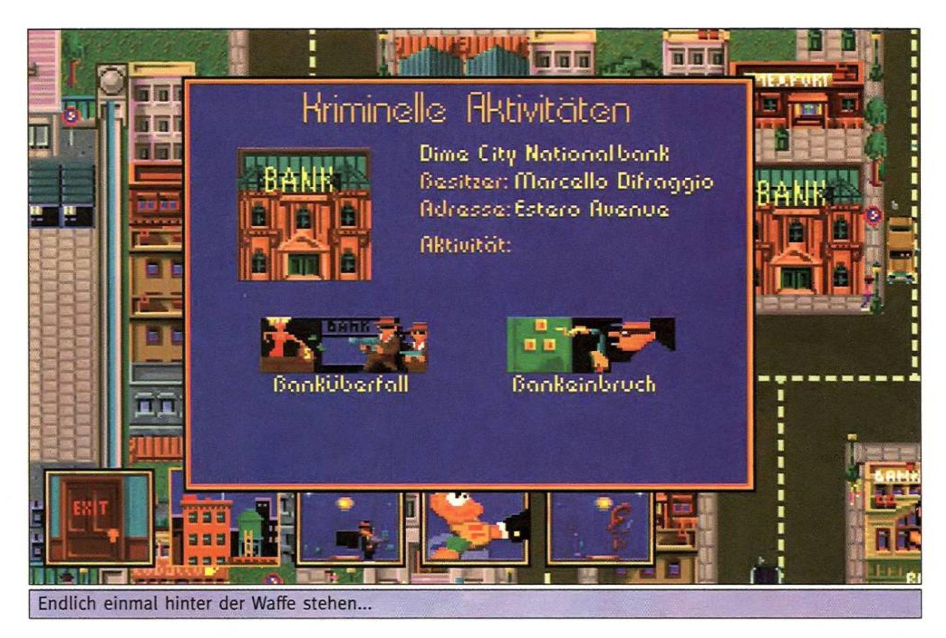
Zu beachten ist, daß man täglich auch weiterhin ins Personalbüro geht, um die entsprechenden Leute anzuheuern.

Ba,Ba,Banküberfall...

Eine weitere lukrative Tätigkeit ist der Überfall auf Banken. Hier sollte sich der Spieler nur Zentralbanken als Ort der Aktivität aussuchen. Und zwar immer mit dem Optimum an Leuten, die möglichst über einen großen Erfahrungsschatz



Normalerweise ist es schwer, gutes Personal zu finden – nicht aber bei Dime City.



Endlich einmal hinter der Waffe stehen...



verfügen sollten. Ebenfalls wichtig ist der Kauf der besten Fahrzeugtypen. Auf diese Weise ist der Ertrag am größten.
Ein ebenfalls lukratives Geschäft ist der Terror gegenüber Besitzern von Immobilien wie Lagerhäusern, Hotels und Geschäfte. Waffengeschäfte empfehlen sich übrigens nur, wenn geringe Mengen an Waffen gesucht werden. Als Angebotspreis sollte man mindestens das Doppelte des vorgegebenen Preises aushandeln.

Bei all der Hektik darf der Nachwuchs-Gangster nicht vergessen, gelegentlich ins Büro zu gehen und den eigenen Machtindex zu überprüfen. Um den Machtindex beträchtlich zu steigen, bietet sich an, ab der dritten Spielwoche, das Hauptquartier des schwächsten Mitspielers mit vielen erfahrenen Leuten anzugreifen. Bei Erfolg gibt es reichlich Kohle.

Hierbei sollte er immer das Optimum an Leuten, alle mit den höchsten Erfahrungswerten und die besten Fahrzeuge (notfalls einkaufen) einsetzen. Der Ertrag wird dementsprechend groß sein. Ebenso lukrativ kann der Besitzerterror sein. Gleichzeitig sollte er sich aber möglichst große Gewerbeobjekte (Hotels, Geschäfte, Lagerhäuser etc.) aussuchen. Waffengeschäfte sollte er nur annehmen, wenn geringe Mengen an Waffen gesucht werden. Als Angebotspreis sollte er mindestens das Doppelte des vorgegebenen Preises aushandeln. Zwischendurch immer wieder das Lager im Auge behalten und ein bis drei Lager für die Hehlerware dazuerwerben. Bloß nicht vergessen, das wertvolle Gut mit einer Schutztruppe, bestehend aus Profis und Gurus, abzusichern. Wer viel illegales Geld verdient, darf aber keinesfalls übermütig werden und andauernd in die Geldwaschmaschine gehen, sonst schlägt das Finanzamt zu.

Wenn der Spieler zirka 20 Millionen Mark eingesackt hat, empfiehlt es sich, alle kriminellen Aktivitäten zu stoppen und sich nur noch auf Spenden und den Erwerb von Immobilien beschränken. Gleichzeitig keinesfalls vergessen, das Hauptquartier und das Lager zu sichern. Die ertragreichsten Immobilienobjekte befinden sich im Geschäfts- und im Rotlichtviertel. Wenn Sie diese Strategien beherzigen, dürfte der Gouverneursposten gesichert sein.


Welches Häuserl hätten's denn gerne?






Und keiner der schlafenden Mitbürger weiß, was der Spieler wieder für kriminelle Aktivitäten ausheckt...



Wir zeigen Ihnen die Welt der PC GAMES.

PC GAMES testet für Sie! Unsere Experten verraten Ihnen, welche PC-Spiele Ihr Geld wert sind und welche nicht.

Zusätzlich finden Sie auf der CD-ROM Monat für Monat eine umfangreiche Auswahl an aktuellen Spieledemos, die Sie mit Hilfe der ausführlichen Anleitungen im Heft antesten können.

Geniale 24 Seiten Komplettlösungen, Tips & Cheats zu brandneuen PC-Spielen gibt es außerdem. Nicht zu vergessen auch die Exklusivreportagen aus USA, die Enthüllungen und Hintergrundinfos in den PC GAMES Specials.

Der Preis? Sagenhafte DM 9,90 monatlich für Heft <u>und</u> CD-ROM!



Deutschlands großer Fachverlag für Computer- und Videospielemagazine.

Aktuelle Ausgabe im Handel erhältlich!

TIPS UND TRICKS ZU CRUSADE

- Transporter können als Brücken über Flüsse oder ähnliches dienen. Dadurch werden die Spielzüge „Verladen einer Truppe in einen Transporter" und „Entladen der Truppe auf der anderen Seite" zusammengefaßt. Es ist aber auch möglich, eine Transportereinheit mehrmals zu teilen und die neuen Truppen nebeneinanderzustellen. Wird somit von Schiffen beispielsweise eine Meerenge überbrückt, können andere Truppen direkt auf das andere Ufer gelangen.



- Gleiche Truppen, die zusammen nicht größer sind als die doppelte Anfangsstärke, sollte man als eine Kampfeinheit zusammenziehen. Denn eine große Truppe kämpft stärker als zwei kleine.



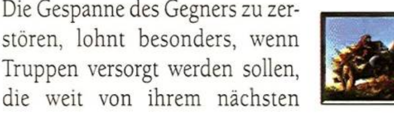
Geteiltes Leid ist halbes Leid...

- Will man andererseits eine bestimmte Truppe möglichst lange retten, kann man diese in eine Vielzahl einzelner Truppen spalten. Greift der Gegner an, kann er pro Runde maximal (ohne sich zu bewegen) fünf Angriffe ausführen. Eine einzelne Truppe ist so leicht aufzureiben. Hat sich diese aber in beispielsweise zehn kleinere Truppen geteilt, kann der Gegner sie nicht alle auf einmal zerstören.

- Eine gegnerische Truppe aufzureiben, ohne selbst in Gefahr zu kommen, geht mit folgendem Trick: Ein Flugdrache transportiert eine sternwaffenfähige Truppe, beispielsweise ein Katapult. Der Drache zieht zu einem Gegner, das Katapult zieht heraus und greift den Gegner an. Danach zieht das Katapult wieder auf den Drachen, und der Drache bringt beide in der Runde außer Reichweite (z.B. auf Gebirge oder auf Wasser).

- Kommen in einer Truppe Verletzte vor, die man heilen lassen will, sollte man diese vorher von dem gesunden Teil der Truppe abtrennen. Ansonsten befindet sich die ganze Truppe in Heilung, und die eigentlich noch gesunden Soldaten sind nicht einsatzfähig.

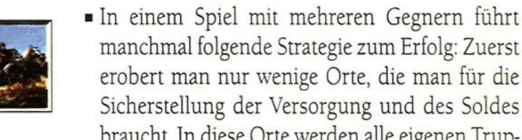
- Kleine Wälder um gegnerische Burgen eignen sich wunderbar für Patrouillen. Ohne daß man sich selbst noch darum kümmern muß, greifen diese Wald-Kämpfer die Gegner an, die sich in der Nähe ihrer eigenen Burg in Sicherheit wiegen.





- Die Gespanne des Gegners zu zerstören, lohnt besonders, wenn Truppen versorgt werden sollen, die weit von ihrem nächsten eigenen Ort entfernt sind. So kann man diese aushungern und braucht sie nicht selbst anzugreifen.

Fehlen nur noch die Glühweinstände...



- In einem Spiel mit mehreren Gegnern führt manchmal folgende Strategie zum Erfolg: Zuerst erobert man nur wenige Orte, die man für die Sicherstellung der Versorgung und des Soldes braucht. In diese Orte werden alle eigenen Truppen gezogen. Die Gegner versuchen nun nicht, diese Orte anzugreifen, da sie zu gut gesichert sind, sondern bekämpfen sich gegenseitig. Nach einigen Runden sollten sie sich selbst soweit dezimiert haben, daß man nun relativ leicht den/die geschwächten Gegner überlaufen kann.

- Ein Vorteil des Winters ist gleichzeitig auch ein Nachteil: Zwar kann man problemlos über gefrorene Seen ziehen, aber sobald es Sommer wird, sind die Truppen, die sich noch auf den Seen befinden, verloren. Dies kann man aber auch ausnutzen, indem man gegnerische Truppen auf den See lockt. Rechtzeitig, bevor es Frühling wird, muß man nun die eigenen Truppen auf sicheres Land ziehen. Sollte der Gegner dies versäumen, hat er bald ein paar Truppen weniger.



Die technischen Daten eines Gespanns, Baujahr vor der Entdeckung Amerikas





Nette Erfindung: ein ganzes, verstecktes Menü zum Compi besch...ummeln.

Der Cheat-Modus:



Das Spiel hat einen eingebauten Cheat-Modus. Mit ihm ist es möglich, Manipulationen am laufenden Spiel vorzunehmen. Aktiviert wird er durch Druck auf die F10-Taste. In das Cheat-Menü gelangt man, indem man nacheinander die einzelnen Tasten C,H,E,A,T drückt.

Folgende Möglichkeiten hat man hier:

Protokoll

- Protokoll: Aktiviert man das Protokoll, schreibt das Programm während der Züge der Computergegner ausführliche interne Informationen zu den Truppen auf die Festplatte. Diese Option ist für den Spieler aber nicht weiter interessant.

Truppen setzen

- Truppen setzen: Ist dieser Punkt auf „Orte“ eingestellt, kann man genau wie im Szenarioeditor (mit Alt und der linken Maustaste auf den entsprechenden. Ort klicken) die Anzahl und Zusammensetzung der Truppen in den Orten ändern.

Aktionspunkte

- Aktionspunkte: Entweder sollen diese wie gewöhnlich verbraucht werden, oder aber das Ziehen der Truppen kostet keine Aktionspunkte mehr.

Bewegen ohne Abzug

Gegner-Daten

- Gegnerdaten: Sind die gegnerischen Daten in einem Level nicht sichtbar („n.v.“), kann man sie mit dieser Option wieder sichtbar machen.

Aktiver Spieler

- Aktiver Spieler: Hier kann der Spieler geändert werden, der gerade am Zug ist. Es findet dadurch aber kein reguläres Rundenende statt, sondern der neu eingestellte Spieler zieht ganz normal weiter.

Goldtaler

- Goldtaler: Die ideale Möglichkeit, sich fast unbegrenzt Geld für neue Truppe zu beschaffen.

In einem Spiel per Modem/Nullmodem muß man auf dieses Cheatmenü aber verzichten.

Zusätzlich bringt die Space-Taste bei aktiviertem Cheat-Modus weitere Informationen. Neben der Angabe des noch freien Speichers kann man sich Informationen zu Truppen und Orten angeben lassen. Dazu muß man den Mauszeiger im Spielfeld auf das entsprechende Feld ziehen und dann die Space-Taste drücken. Neben den internen Truppen- und Ortsnummern erfährt man die Koordinaten des Feldes, und ob sich auf diesem Feld Zufallsereignisse verbergen.
Eine weitere Cheat-Funktion ist, daß man nun auch im Spiel genau wie im Szenario-Editor die aktuelle Jahreszeit ändern kann. Bei gedrückter Shift-Taste muß man „1“, „2“, „3“ oder „4“ für die Jahreszeiten Winter, Frühling, Sommer und Herbst drücken.



3 x Power Play mit CD oder
3 x Power Play ohne CD.
Und das direkt nach Hause...

Einfach den Coupon ausfüllen und senden an:
Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
oder per Fax an 07132/959 244

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.

POWER PLAY TEST-COUPON

☐ **Ja, ich will Power Play ohne CD**
3 Hefte ohne CD für nur DM 13,50 (Sie sparen DM 6,-)

☐ **Ja, ich will Power Play Extra mit CD**
3 Hefte mit CD für nur DM 27,- (Sie sparen DM 11,40)

Wenn Sie nach Erhalt des dritten Heftes nichts von mir hören, erhalte ich Power Play ohne CD zum Jahres-Abo-Preis von nur DM 70,80 (Ausland DM 94,80) oder Power Play mit CD für DM 138,- Jahres-Abo-Preis (Ausland DM 162,-) regelmäßig per Post frei Haus. Ich kann jederzeit kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Ort

TECO95

Datum/1. Unterschrift   2. Unterschrift

Vertrauensgarantie/Widerrufsgarantie: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn ich sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei Power Play, Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufe. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufrechts durch meine 2. Unterschrift.

☐ Überweisung nach Erhalt der Rechnung

☐ Bequem bargeldlos

Konto-Nummer   Bankleitzahl

Geldinstitut

Die Volltreffer aus dem Hause Tronic

Sichern Sie sich noch heute Ihr Heft!



9,80

In'side MULTIMEDIA

Die erste monatliche Zeitschrift mit CD-ROM! Computertechnik und Multimedia verstehen und erleben. Umfangreiche, multimedial aufbereitete Informationen!



PC SPIEL

Spiele-Power ohne Ende! Tips, Tricks, Trends, Facts, News, Infos, Stories, Hintergründe, Videos, Demos und noch vieles mehr!

5,-

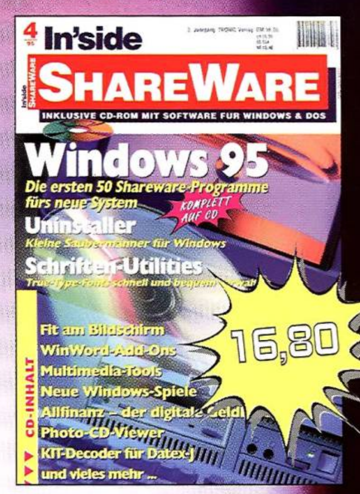
in'side online

Fit für die große, weite Welt der Datennetze – mit Praxisinformationen, Orientierungshilfen und Backgroundberichten.

Wir haben das Know-how – Sie das Vergnügen!







PC SPIEL SPECIAL

Ausgesuchte Themen aus dem Spielesektor sorgen für noch mehr Spaß am PC. Passende Shareware, Demos und oft auch eine Vollversion findet man auf der beiliegenden CD.

IMM EXTRA

Behandelt Spezialthemen aus der Software- und Hardwarebranche. Auf der CD-ROM sind neben den wichtigsten Artikeln aus dem Magazin jede Menge Test- und Demoprogramme enthalten.

In'side SHAREWARE

Hilft dem Leser, sich im Angebotsdschungel zurechtzufinden und berichtet über Shareware-Highlights, Preise und Bezugsquellen. Alle vorgestellten Shareware-Programme sind auf der CD enthalten.

Rufen Sie uns gleich an!
Telefon: 0 56 51/97 96 19

Tronic-Verlag
Abonnement-Verwaltung
Postfach 1870
37258 Eschwege

oder bestellen Sie per Fax:
0 56 51/97 96 44

TRONIC
VERLAG GMBH & CO.KG